

**NOVEMBRE - N° 80**

**Lire 6.000**

# THE **GAMES** machine

**PC** - **APACHE 4 - MACINTOSH - CD-I - 3DO - CD32**

## **EUROFIGHTER 2000**

In volo verso il nuovo millennio  
con i Digital Image Design

### **ALIEN ODYSSEY**

La recensione e un grande concorso!

### **WING COMMANDER IV**

In anteprima uno degli eventi dell'anno

### **DUNGEON KEEPER**

Svelato il nuovo capolavoro della Bullfrog

### **DESTRUCTION DERBY e WIPEOUT**

Arrivano le conversioni da Playstation

### **FIFA '96 vs. ACTUA SOCCER**

Il calcio a 360°

### **MORTAL KOMBAT 3**

Combattimenti mortali, parte terza

## **LE ALTRE RECENSIONI DEL MESE:**

**POWERHOUSE • STONEKEEP • ROADWARRIOR • BATTLE ISLE 3 • FATAL RACING • NHL '96 • APACHE LONGBOW**





# THE TOP GAMES



# QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES



## AMIGA

AMIGA 500	AMIGA 1200
A-TRAIN-CONSTRUCTION SET	39000
A10 TANK KILLER	39000
A320 APPROACH TRAINER	69000
AKIRA	79000
ALADDIN	79000
ALIEN BREED 2	69000
ARCADE POOL	79000
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59000
AWARD WINNERS PLATINUM	59000
B17 (BUDGET EDITION)	49000
BANISHIE	59000
BASE JUMPERS	69000
BATTLE OF BRITAIN	79000
BEAULIQUY COMPILATION	79000
BEHIND THE IRON GATE	59000
BENEATH A STEEL SKY	99000
BLOODNET	69000
BODY BLOWZ 2	69000
BRIAN THE LION	69000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59000
BUMP 'N BURN	69000
BURNING RUBBER	59000
BURNTIME	59000
CAJONN FODDER II (VERS. FULL PRICE)	29000
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1993	39000
CHAOS ENGINE	59000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79000
CIVILIZATION	199000
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE	99000
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ART	99000
CLOCKWISER	49000
CLUB FOOTBALL 'THE MANAGER	49000
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99000
COMBAT AIR PATROL	49000
COMBAT CLASSICS 3	79000
COOL SPOT	89000
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69000
COSMIC SPACEHEAD	49000
CRYSTAL DRAGON	69000
CYBER PUNK	59000
DARKMERE	69000
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39000
DAWN PATROL	59000
DENNIS THE MENACE	69000

DETROIT	79000
DIGGERS	69000
DRAGONSTONE	79000
DREAMWEAVER	69000
DUNGEON MASTER 2	79000
EMERYO	69000
EPIC	39000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39000
F174 NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39000
FANTASY MANAGER	49000
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55000
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	59000
FOOTBALL GLORY	69000
FORMULA 1 (BUDGET)	49000
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT	69000
FRONTIER - ELITE II	79000
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69000
GLOBULE	59000
GLOOM	69000
GOBLINS III	69000
GUARDIAN	69000
GUNSHIP 2000	39000
HEIMDALL II	79000
HIGH SEAS TRADER	79000
HIDDEN GEMS	69000
HISTORY LINE 1914-1918	79000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89000
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79000
ISHAR 3	89000
ISHAR TRILOGY	59000
IT'S CRICKET	69000
JAMES POND III	69000
JET STRIKE	59000
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	69000
JUNGLE STRIKE	69000
K240	69000
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	69000
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	59000
KING'S QUEST VI	79000
KING'S TABLE	79000
KINGPIN	39000
LAST ACTION HERO	69000
LEGACY OF SORASAL	39000
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39000
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69000
LORDS OF THE REALM	79000
MANCHESTER UNITED	69000
MEGA TRAVELLER 2	39000
MONKEY ISLAND 2	119000

MORPH	59000
MORTAL KOMBAT 2	69000
MR BELBOV	29000
MR NUTZ	49000
OW THE BALL WORLD CUP	29000
OUT TO LUNCH	69000
OVERLORD	69000
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	69000
PERFELION	69000
PGA EUROPEAN TOUR	69000
PGA TOUR GOLF	79000
PINBALL FANTASY	69000
PINBALL ILLUSIONS	69000
PINKIE	69000
PLAYER MANAGER 2 (INGL/ES)	59000
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79000
POWERDRIVE	69000
PREMIER MANAGER 3	59000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	59000
PRIMAL RAGE	69000
PRIME MOVER	79000
RALLY CHAMPIONSHIP	69000
RED BARON (BUDGET EDITION)	39000
REINION	79000
RISE OF THE ROBOTS	89000
ROADKILL	69000
SABRE TEAM	69000
SECOND SAMURAI	79000
SEEK AND DESTROY	49000
SENSIBLE GOLF	49000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	69000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79000
SHADOW FIGHTER	69000
SHADOW WORLDS	29000
SHIAU-FU	49000
SHERPA SOCCER	69000
SILLY PUTTY 2	69000
SIM CITY / GRAPHICS	39000
SIM CITY 2000	79000
SIM CLASSIC	79000
SIM EARTH	39000
SIM LIFE	39000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	39000
SIMON THE SORCERER II	69000
SKELETON KREW	79000
SKIDMARKS	69000
SOCCER KID	69000
SOCCER SUPER STARS	69000
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39000
SPEEDBALL 2	39000
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY	79000

STARLORD	99000
SUBVERS 2050 (BUDGET EDITION)	49000
SUPER LEAGUE MANAGER	69000
SUPER SKIDMARKS	79000
SUPER STARDUST	79000
SUPER STREET FIGHTER 2	79000
SYNDICATE	39000
TACTICAL MANAGER 2	59000
TACTICAL MANAGER ITALIA	59000
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69000
TEAM 17 COLLECTION VOL. 1	59000
TEAM YANKEE	39000
TENSAI	79000
THE BLUE & THE GRAY	79000
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79000
THE CLUE	69000
THE LION KING	79000
THE PATRICIAN	49000
THE SETTLERS	79000
THEATRE OF DEATH	79000
THEME PARK	79000
TOP GEAR 2	59000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39000
TOTAL CARNAGE	69000
TOWER ASSAULT	49000
TOWER OF SOULS	69000
TRACKSUIT MANAGER 2	69000
TRADERS	39000
TROLLS	39000
TURBO TRAX	79000
TURNING POINTS	79000
UFO (BUDGET)	45000
UFO (VERSIONE ITALIANA)	45000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGL/ES)	69000
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	79000
UNIVERSE	79000
URIDIUM 2	69000
VALHALLA	79000
VIRIQUO	69000
WILD SUP SOCCER	69000
WIZARD	59000
VOYAGES OF DISCOVERY	49000
WALKER	69000
WAR IN THE GULF	49000
WATERWORLD	69000
WHIZZ	69000
WIZARD SOCCER	69000
WIZ 'N' LIZ	69000
WONDER DOG	49000
WORLD CLASS RUGBY 95	69000
ZEEWOLF	49000
ZONE WARRIOR	79000

## AMIGA CD 32

ALEX BREED SP EDIT - OWAK	79000
AMERICAN FOOTBALL	49000
ARCADE POOL	49000
ATR - ALL TERRAIN RACING	59000
BANISHIE	69000
BATTLELEADS	69000
REACTOR	69000
BRIAN THE LION	49000
BRUTAL - PAWS OF FURY	59000
BUBBA N' STX	59000
BUBBLE AND SQUEAK	69000
BUMP 'N BURN	69000
CANNON FODDER	69000
CAPTIVE OBLITERATION	49000
CASTLES II	59000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19000
CHAOS ENGINE	69000
CHUCK ROCK	49000
CORE COMPILATION CD 32	79000
DARKSEED	79000

DEFENDER OF THE CROWN 2	59000
DENNIS THE MENACE	49000
DISPOSABLE HERO	39000
DRAGONSTONE	79000
EXTRACTORS	59000
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	79000
FIRE FORCE	59000
FUNK	69000
FRONTIER - ELITE II	69000
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69000
FURY OF THE FURRIES	79000
GAMES GOLD COLLECTION	69000
GLOBAL EFFECT	69000
GLOOM	69000
GUARDIAN	69000
GUNSHIP 2000	79000
HEIMDALL II	69000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69000
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49000
JAMES POND III	79000
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	49000
JUNGLE STRIKE	69000
KID CHAGS	69000
KINGPIN	39000
LAMBDORCHINI AMERICAN CHALLENGE	59000

LEGACY OF SORASAL	69000
LITL DAVIL	69000
LOTUS TRILOGY	69000
MANCHESTER UNITED	69000
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69000
MIGHTY ORES	69000
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79000
PGA TOUR GOLF	59000
PINBALL FANTASY	79000
PINBALL ILLUSIONS	69000
PINKIE	79000
POWERDRIVE	69000
PROJECT X - SE-FTY CHALLENGE	69000
QUIK	79000
RALLY CHAMPIONSHIP	69000
RISE OF THE ROBOTS	79000
ROADKILL	69000
RYDER CUP	49000
SABRE TEAM	69000
SEEK AND DESTROY	69000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	49000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49000
SEVEN GATES OF JAMBALA	69000
SHADOW FIGHTER	39000
SHADOW WORLDS	69000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO	69000

SKELETON KREW	69000
SLEEPWALKER	69000
SOCCER KID	69000
SOCCER SUPER STARS	69000
SPEEDBALL 2	69000
SPEEDWAY SOCCER	59000
SUBWARS 9500	79000
SUPER SKIDMARKS	69000
SUPER STARDUST	79000
SUPERROG	39000
SYNDICATE	69000
THE CLUE	69000
THE LOST WARRIOR	49000
THEME PARK	69000
TOTAL CARNAGE	69000
TOWER ASSAULT	69000
TOWN WITH NO NAME	69000
TROLLS	64000
UFO (VERSIONE INGLESE)	79000
ULTIMATE BODY BLOWZ	69000
UNIVERSE	69000
VITAL LIGHT	69000
WHIZZ	79000
WILD CUP SOCCER	69000
WIZ 2	69000



**QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB!**  
 Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile **QUEEN MAGAZINE** e la tua personale **FIDELITY CARD** con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi...  
**QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!**

**TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO**

**VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION**

Informazioni e Ordini 24 ore su 24  
 PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI  
 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)  
 TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE



# IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2 GRANDE SHOW ROOM per provare tutti i titoli in esposizione

THE  
**TOP**  
GAMES

PC	CDROM
1800 - RAILROADS AND ROBBER BARONS	99
1942 AIR PACIFIC WAR	99
AI NETWORKS	99
AGES OF THE DEEP	99
AGES OF THE DEEP (DATA DISK)	99
AIR POWER	99
ALEX DAMPER PRO HOCKEY '95	79
ALIEN LEGACY	99
ALONE IN THE DARK 2	109
ARMORED FIST (VERS. CLASSIC)	49
ATARI 2600 ACTION PACK	59
ATP	79
ATP - SCENERY ITALY	89
BALDRICS	89
BATTLE BUGS	89
BIG RED ADVENTURE	79
BLOOD BOWL	89
BRETT HULL HOCKEY 1995	99
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89
BRUTAL - PAKS OF FURY	99
BUREAU 13	79
BURIED IN TIME	99
CANNON FODDER II (VERS. CLASSIC)	49
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	59
CHAOS ENGINE	89
CHESS CHALLENGE	89
CLASSIC COLLECTION - DELPHINE	69
CLASSIC COLLECTION - LUCAS ART	69
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69
COLONIZATION CIVILIZATION III	79
COMMAND & CONQUER	49
CORRIDOR 2	49
CORRIAGE	49
CYBERBYKES	59
DARK SUN 1 - SHATTERED LANDS	109
DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAIDER	79
DARKSEED (BUDGET EDITION)	89
DAWN PATROL	69
DESCENT	89
DISCWORLD	99
DOMMUS	99
DOOM DATA DISK D-2 ZONE	49
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49
DREAMBEE	99
DUNE II (BUDGET EDITION)	39
DUNGEON MASTER 2	99
EARTH SIEGE	79
EARTH SIEGE DATA DISK	139
ECSTASY	49
F14 FLEET DEFENDER (BUDGET)	39
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39
FANTASY LEAGUE FOOTBALL	99
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99
FIFTH FLEET	99
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79
FLIGHT SIMULATOR 4 - BRITISH ISSUES	99
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99
FLIGHT SIMULATOR 5 - ITALY SCEN 1.2	129
FLIGHT SIMULATOR 5.1	89
FLIGHT SIMULATOR 5.1 - SC. ITALIA	149
FOOTBALL GLORY	79
FORMULA 1 (BUDGET)	39
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	119
GABRIEL KNIGHT - SINE OF THE FATHERS	99
GENSHO KHAN 2	99
FOOTBALL GLORY	99
HARPOON 2	79
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	89
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	89
HARRIER SVIGA (VERS. BUDGET)	109
HEROES OF THE 35TH	109
HOKKI	79
HOKKI KA-95	79
HOLE IN ONE	109
INDY CAR RACING	109
INFERNO LIMITED EDITION	109
ISHAR THRIDY	109
JAGGED ALLIANCE	79
JUNGLE BOOK (VERS. CLASSIC)	89
JUNGLE STRIKE	89
JURASSIC PARK (VERS. CLASSIC)	109
KINGPIN	39
KNIGHT OF XENTAR	109
KYRINDIA 3 - HAND OF FATE	109
LARRY 6	99
LEGIONS	79
LINKS 386 PRO	99
LINKS 386 PRO - BIGHORN	99
LINKS 386 PRO - DEVI'S ISLAND	59
LINKS 386 PRO - MAJORS	59
LINKS 386 PRO - RIVERA	59
LORE RUNNER	89
MAC PAK SIMULATOR	99
MANCHESTER UNITED	99
MARIO'S GAME GALLERY	99
MASTER OF ORION	99
MEZOOBERRANZAN	99
METAL MARINES	89
METAL MARINES 2 TURBO TOURNAMENT	89
MORTAL KOMBAT (VERS. CLASSIC)	49
MORTAL KOMBAT 2	59
NASCAR (VERS. CLASSIC)	49
NASCAR TRACK PACK	39
NAVIGATOR 5	99
NERVES OF STEEL	69
ON THE BALL WORLD CUP	109
OPERATION EUROPE	79
OUTPOST	99
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	39
PACIFIC STRIKE	99
PANZER GENERAL	129
PANZER GENERAL 2	99
PAPAPOX'S IN TIME	89
PINBALL DREAM SPECIAL	89
PINBALL ILLUSIONS	89
PINBALL MANIA	89
PINBALL MANIA 2	89
PIZZA TYCOON	129
HARPOON 2	79
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	79
PLAYER MANAGER 2 (ITALIANO)	79
PREMIER MANAGER 3	79
PRINCE OF PERSIA 2	109
PSYCHO PINBALL	89
PSYCHOTECHNICA	69
QUANTUM GATE	129
RAILROAD GAX CLASSIC	69
RALLY (VERS. CLASSIC)	49
RISE OF THE ROBOTS	89
RISE OF THE ROAD	79
SAIL SIMULATOR 2.1 - CORSO DI VELA	79
SAIL SIMULATOR 2.0 DISK BANCHE V.2	79
SCRAMBLE	79
SCREAMBALL	59
SIM ANT	59
SIM CITY 2000 URBAN RENAISSANCE KIT DDB	49
SIM CLASSIC	79
SIM LIFE	99
SIM TOWER	99
SIMON THE SORCERER II	59
SLIPSTREAM 9500	89
SOCCER SUPER STARS	99
SOCCER TEAM MANAGER	59
SOUTAIRE DELUXE	79
SPACE FIGHTER	89
SPACE QUEST IV (VERS. CLASSIC)	89
SPACE QUEST V (ITA)	109
SPACE SIMULATOR	109
SPLASH OF DESTINY	79
SPECTRE VI	99
STARBUCK SUPER EDITION	119
STARLORD	119
STRIKER COMMANDER	119
STRIKER 95	119
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	79
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89
SUPERPROF	49
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	49
SYSTEM SHOCK	119
T.F.X.	119
TANKS I WASTED: CONSTRUCTION SET II	79
TERMINAL VELOCITY	79
THE PERFECT TRILOGY	89
THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF	89
THEME PARK	109
THE FIGHTER	109
THE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM.	119
TORNADO - DESERT STORM	79
TOWER ASSAULT	79
TRANSPORT TYCOON SCENERY DISK	79
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	89
ULTIMA VII PAGAN	129
ULTIMATE BACKSLAMMON	89
ULTIMATE BODY BLOWS	69
ULTIMATE DOOM	69
ULTIMATE SOCCER MANAGER (INGLESE)	79
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89
UNIVERSE	89
UNNECESSARY ROUGHNESS 95	109
VIRTUAL POOL	109
VIRTUOSO	69
VITAL LIGHT	69
WARRIORS	79
WARRIORS VS COMMANDER ARMADA	109
WORLD HOCKEY 1995	69
WORMS	89

CDrom	CDROM
1844 ACROSS THE RHINE	139
AI NETWORKS	109
AGES OF THE DEEP (SVGA)	99
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	59
AL UNSER'S ARCADE RAGONS (WIND. 95)	79
ALEX DAMPER PRO HOCKEY '95	79
ALIEN ODYSSEY	109
ARMADIC LONGBOW	89
ARC OF DOOM	79
ARE YOU AFRAID OF DARK?	119
BALDRICS	99
BASEBALL DOUBLE HEADER	89
BATTLE BEAST	99
95 RACERS	89
BLOOD BOWL	89
BLOWN AWAY	89
BRETT HULL HOCKEY 1995	99
BRICKS BLOCKS & CLOCKS	69
BURIED IN TIME	99
BURN - CYCLE	89
CELTIC TALES - BALOR OF THE EVILYFE	109
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89
CHAOS CONTROL	89
CHAOS ENGINE	89
CHESS CHALLENGE	89
CIVIL WAR	89
CLOCKWORKS	89
COLONIZATION CIVILIZATION III	99
COMMAND & CONQUER	109
COMPLETE NBA BASKETBALL	89
COPPA DEL MONDO DI CALCIO	49
CREATURE SHOCK (VERS. CLASSIC)	99
CYBER JUDAS	99
CYBERBYKES	89
CYCLEMANIA (VERS. CLASSIC)	89
DARK FORCES - STAR WARS	39
DARK SUN 2 - WAKE OF THE RAIDER	119
DAY OF THE TENTACLE (BUDGET)	49
DESCENT	89
DESERT STRIKE - JUNGLE STRIKE	89
DOOM DATA DISK D-2 ZONE 2	89
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49
DOUBLE TROUBLE	89
DRAGON LORE (ITA)	109
DUNGEON MASTER 2	99
ELECTRONICS ARTS TOP TEN PAK 2	99
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39
FATE TO BLACK	109
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (EDICOLA)	109
FIFTH FLEET	119
FLASHBACK (VERS. CLASSIC)	49
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79
FLIGHT SIMULATOR 5.1 - SC. ITALIA	149
FORMULA 1 (BUDGET)	39
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO '95	119
FULL THROTTLE (ADVENTURA CD ROM)	89
FX FIGHTER LIMITED EDITION	89
GATEWAY 2 - HOMEWORLD	119
GOBLINS III	129
GONE FISHING	109
GREAT NAVAL BATTLES 3 - ECONOMICA	109
HARPOON 2 DELUXE	109
HELL (ITALIANO)	129
HERETIC - ERESSES DATA DISK	99
HERETIC - VERSIONE SHAREWARE	25
HEXON	99
HI-OCTANE	119
LANDS OF LORNE (BUDGET)	49
ICE AND FIRE	119
INDY CAR RACING (BUDGET)	39
INDY CAR RACING 2	99
IRON ASSAULT	89
ISHAR THRIDY	89
JAGGED ALLIANCE	89
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SMOOKER	39
JURASSIC PARK (BUDGET EDITION)	39
KINGDOM OF THE FAIR REACHES	109
KNIGHT OF XENTAR	109
KYRINDIA 3	129
LANDS OF LORNE (BUDGET)	49
LARRY COLLECTION 1 & 2	49
LAST BOUNTY HUNTER	119
LEGIONS	99
LINKS 386 PRO - RIVERA	59
LIVE ACTION FOOTBALL	89
LORE RUNNER	79
LOOK RUNNER	89
LORDS OF MIDNIGHT	99
MARIUS	109
MACHIAVELLI THE PRINCE	119
MAGIC CARPET (EDICOLA)	49
MAGIC CARPET 2 - THE NETHER WORLDS	109
MAGIC THE GATHERING	129
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89
MECHWARRIOR 2 - THE CLANS	109
METAL MARINES	109
METAL MARINES IN FLIGHT (EDICOLA)	49
METAL MARINES 2 TURBO TOURNAMENT	49
MONKEY ISLAND (EDICOLA)	49
MONKEY ISLAND 2 (EDICOLA)	49
MORTAL KOMBAT 2	109
MORTAL KOMBAT 2 + R. OF THE ROBOTS	109
NASCAR TRACK PACK	39
NAVIGATOR 5	99
NBA LIVE '96	129
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99
NEED FOR SPEED	109
NEW HORIZONS	109
NHL HOCKEY (EDICOLA)	49
NHL HOCKEY '96	109
NICK PALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	99
NIPPON SAFES INC.	59
OPERATION EUROPE	79
OVERLORD (BUDGET)	39
PANZER GENERAL	129
PANZER GENERAL 2	99
PERFECT GENERAL 2	99
PERFECT GOLF	99
PGA TOUR GOLF '96	119
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	119
PINBALL MANIA	89
PIZZA TYCOON	129
PLAYER MANAGER 2 (INGLESE)	79
POLICE QUEST COLLECTION	139
POWER HOUSE (ITALIANO)	99
PRINCE OF PERSIA	109
PRODIGERS OF ICE	109
PYROTIC	79
PSYCHO PINBALL	89
QUANTUM GATE	129
RAVENLOFT 2 - STONE PROPHECY	99
REBEL ASSAULT (EDICOLA)	49
REBEL ASSAULT II	49
RESCUES	89
RETURN TO ZORK	89
RISE OF THE ROBOTS (CON CD I VHS)	129
RUGBY WORLD CUP '96	129
SAM & MAX HIT THE ROAD (EDICOLA)	99
SCREAMER	89
SEAROU (EDICOLA)	49
SECRET WEAPONS OF LIGHTNING (BUDGET)	49
SILVERLOAD	49
SIM CITY ENHANCED (BUDGET)	49
SIM GALE (INGLESE)	109
SIM TOWER	99
SIMON THE SORCERER II	99
SLAM CITY SCOTTY'S PIPPER BASKET	89
SLIPSTREAM 9500	89
SMALL BLUE PLANET	89
SOUTAIRE DELUXE	89
SPACE QUEST	99
SPACE QUEST VI	99
SPECTRE VI	109
STAR TREK - NEXT GENERATION	119
STRIKER 95	119
SUPER KARTS	89
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89
SYNDICATE (EDICOLA)	89
SYNDICATE PLUS 2	109
SYSTEM SHOCK (EDICOLA)	49
TERMINAL VELOCITY	79
TERMINATOR RAMPAGE	139
THE 11TH HOUR	129
THE LAST DYNASTY	119
THE CROWN CONSPIRACY	89
THE SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GOLF	89
THE SCROLLS	89
THEME PARK (EDICOLA)	89
THUNDERSCAPE	119
TONY LA RUSSA BASEBALL '93	149
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ITA)	89
ULTIMA VII PAGAN (EDICOLA)	49
ULTIMATE FOOTBALL 1995	89
ULTIMATE SEVEN	89
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89
UNIVERSAL WRESTLING MOON (ITALIANO)	149
US NAVY FIGHTER - DATA DISK	89
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	149
VIRTUAL CHESS	89
VIRTUAL POOL	109
VORTEX - QUANTUM GATE 2	59
WARRIORS	89
WEREWOLF VS COMMANDER	89
WING COMMANDER III HEART OF THE T	139
WITCHHAVEN	129
WORMS	89
X-WING ENHANCED (EDICOLA)	49



**ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon**

<b>TELEFONO</b> 011-30.90.202 (c.a.)	<b>FAX</b> 011-31.13.555	<b>POSTA</b> <b>QUEEN COMPUTER</b> via Castalgombero, 153 - 10137 TORINO	<b>MAILBOX</b> <b>VIDEOTEL</b> 211503732	<b>QUEEN SHOP</b> corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 + fax 011-3199158	<b>SPEDIZIONI</b> <b>VELOCISSIME CON</b> <b>CORRIERE TRACO THT</b>
--	-----------------------------	--	--	--	--

**QUEEN COMPUTER - via Castalgombero, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato**

cognome e nome	titolo programma	sistema	prezzo	<input type="checkbox"/> PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
indirizzo e numero civico				<input type="checkbox"/> ALLEGRO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
C.A.P. città e provincia				<input type="checkbox"/> ALLEGRO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
prefisso e telefono	<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000	<b>TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI</b>
firma (di un genitore se minorenni)	<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000	
	<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000	
	<input type="checkbox"/> SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000	
<b>GM</b>	I prezzi possono subire variazioni senza preavviso			<b>TOTALE L.</b>



# PERGIOCO

FIFA95  
**CONTINUA  
LA SVENDITA  
CONSOLLE**

**VENDITA  
TELEFONICA  
PER L'ITALIA**

**tel. 02 / 29.52.42.56**

## VIDEOGAMES

**NUOVI ARRIVI NUOVI PREZZI**

### PERGIOCO CRESCE

**ADESSO C'E'**

### UN NUOVO NEGOZIO PERGIOCO A LUGANO



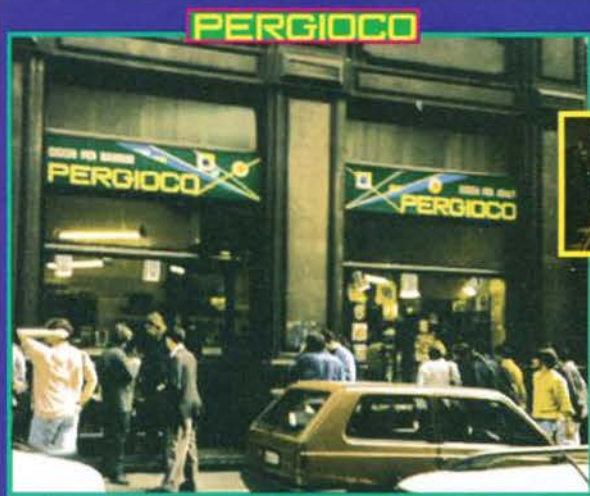
La gamma  
di  
Pergioco.  
Le novità.  
La scelta.  
Nel cuore  
della  
splendida  
Lugano,  
al  
Maghetti,  
in centro.

**LUGANO (CH)**

**Quartiere Maghetti 20**

**tel. 091 / 213848**

**CD ROM - floppy  
CONSOLEGAMES  
MAGIC E CARDGAMES  
MINIATURE  
GIOCHI DI RUOLO  
BOARDGAMES  
WARGAMES - RIVISTE**

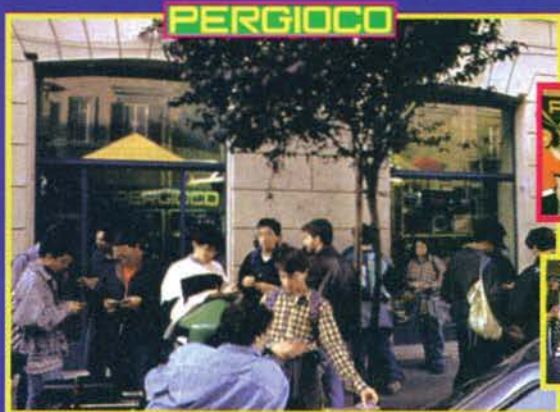


**MILANO** via San Prospero 1  
MM1 Cordusio, angolo via Dante



*Vedi l'insegna,  
scendi lungo la scala,  
oltrepassa il portone rosso,  
entra nel dungeon di PERGIOCO.*

**MILANO** via Aldrovandi  
MM1 Lima, angolo via Plinio



**ROMA** via Degli Scipioni 109  
Metro Ottaviano, Quartiere Prati



## L'OTTANTESIMO SIGILLO

[What's the story] Morning glory? Il nuovo album degli Oasis mi sembra solo discreto, ma l'ho sentito ancora poco. Il titolo, in compenso, uno dei migliori degli ultimi dieci anni. Cos'ha di così spettacoloso? No lo so, ed è questo il bello... Suona bene, trasmette un'idea comunicativa dinamica, senza però vincolarne in alcun modo l'interpretazione: messaggio subliminale allo stato puro. Un vera perla. E visto che mi trascino languidamente sulla tastiera in condizioni neuroniche ben più lungi dall'ottimale di quanto mai avrei io stesso dubitato di poter giungere (adoro le frasi che ti annodano la comprensione semantica), ho pensato bene di non lasciarmi trasportare da alcuni virtualismi dialettici che per qualche istante scovai a rimbalzarmi per la mente, e ripiegare invece su questo primo paragrafo - assolutamente inutile - che come tutti i processi esplosi in modo del tutto fortuito può comunque vantare una gravidanza tutta sua. Quantunque, mi pesa riconoscerlo, nemmeno il sottoscritto sia al momento in grado d'indicare quale.

Poco importa. TGM è arrivato a quota 80, e se è vero che seguendo una progressione aritmetica piuttosto elementare era lecito attenderselo dopo aver pubblicato un numero 79, è altrettanto significativo che solo al momento di predisporre un timone mi sia reso conto della circostanza.

Meglio così, detesto i compleanni (ho smesso di festeggiarli quando la prima cifra ha cominciato a essere un 2), e poi un numero è solo un numero - poco più, poco meno. Quello che però mi ha lasciato per un istante attonito, nell'infinito tondeggiare dell'ottanta, è la portata della cifra: spaventosa.

Il mondo dell'editoria è un mondo estremamente dinamico, le testate nascono e scompaiono quasi senza accorgersene, TGM è ancora qui dopo tutti questi anni - più solida che mai. Mi permetterete, spero, questo momento di prosopopeica celebrazione affettiva, visto che la corrispondenza d'amorosi sensi che coltivo fin dal remoto numero 11 garantisce senz'altro mille privilegi, ma anche il sovrano silenzio di una redazione deserta in una notte di quasi inverno, in cui il ticchettare dei tasti si confonde con la speranza, sempre ardente, che il nuovo numero possa rappresentare quello scrigno magico che ogni caporedattore (pardon, direttore) vorrebbe poter trasmettere ai suoi lettori.

Così, alla fine, non è. O meglio, non può esserlo. Mettere tutti d'accordo non è mai possibile, comunque. Ma quantomeno ci si prova, e questo è quello che puntigliosamente facciamo.



Cercando conferma sulla constatazione che esattamente due anni fa, stesso mese di novembre, vantavamo in copertina in precursore dell'attuale EF2000 - e per l'esattezza il primo TFX - sono andato a risfogliarmi quel numero (naturalmente era quello giusto...).

Al di là della foto dell'editoriale con Martin Kenwright, nella quale spicca il tatuaggio nero in piena fronte rimediato un paio di mesi prima (da quel giorno ho appreso quanto sia opportuno selezionare con una certa perizia i luoghi onde smaltire le sbornie: trovarsi incastrati sotto un'auto in movimento è un'esperienza, seppure indimenticabile, che potreste anche fare a meno d'includere nel vostro bagaglio personale), è altresì incredibile come quella rivista, poi non così lontana nel tempo, differisca invece in modo talmente marcato da quella attuale.

Come nel frattempo siamo potuti arrivare a questo risultato finale è frutto di una dinamica evolutiva difficilmente configurabile, ma non si può dubitare che in questa crescita - o confido tale - un ruolo determinante l'abbiate avuto anche voi tutti lettori, che alla fine siete i giudici più imparziali di quanto da noi confezionato.

Ed è proprio alla vostra sempre attenta collaborazione che abbiamo deciso di fare ricorso in modo quantomai diretto questo mese, indicando un vero e proprio referendum (sotto forma di questionario) attraverso il quale poter cogliere in modo statisticamente ineccepibile le vostre considerazioni, i vostri gusti e le vostre esigenze. Il modulo in questione si trova affiancato alla prima delle pagine della posta: il momento migliore per farci sapere chi siete e dove volete andare... possibilmente percorrendo quella medesima strada che seguiremo noi.

Chiudo introducendo molto brevemente un'interessante spazio del quale d'ora in poi potrete essere voi tutti protagonisti: in piena esplosione multimediale ormai in atto, il CD sembra destinato a divenire lo strumento di comunicazione principe - unitamente alle reti telematiche - ed è per questo che abbiamo pensato di "ampliare" le prerogative di quello che mensilmente trovate allegato a TGM introducendo una nuova "rubrica" molto particolare. Ma di questo ve ne parlerà in modo più esauriente il nostro Stefano, nelle due pagine dedicate per l'appunto al "silver-disk".

Sfogliatamente vostro,

Max Reynaud

**Editore:** Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Massimo "Max" Reynaud  
**Capo Redattore:** Massimo "Max" Reynaud **Assistente Caporedattore:** Stefano Silvestri **Redattori:** Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Andrea Simula, Daniele Lepido, Daniele Levi, Davide Corrado, Davide Solbiati, Emanuele Scichilone, Emiliano Nencioni, Fabio Simonetti, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca D'Addezio, Luca Reynaud, Marco Auletta, Marco Prelini, Marco Re Depaolini, Massimo Svanoni, Mauro Ferri, Matteo Esposito, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Petruolo, Stefano Stalla, William Baldaccini **Segretaria di redazione:** Roberta Zampieri  
**Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.) - Fax. (02) 87 85 67 - Videotel Mailbox: 221707460  
**Impaginazione:** Designer Bellafante Angelo - Milano tel. 02/ 21.55.447. **Fotolito:** Litomilano Brughiero (MI) **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionaria di Pubblicità:** Spaziote - Piazzale Archinto, 9 20159 Milano - Tel. (02) 69001255 - 69001277 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Viale Famagosta 75 - 20124 Milano Pubblicazione Mensile Registr. Tribunale di Milano Nr. 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 50%  
**ABBONAMENTO** A 11 NUMERI LIT. 50.000. ARRETRATI IL DOPIO DEL PREZZO DI COPERTINA: SOLO CON VERSAMENTO SUL C/C POSTALE 19551209  
 INTERSTATO A XENIA EDIZIONI S.R.L. VIA DELL'ANNUNCIATA, 31 - MILANO.



# PITFALL™



## THE MAYAN ADVENTURE

Il 1° Gioco creato  
per Windows '95

Versione  
PC CD-ROM



# ACTIVISION®

Per maggiori informazioni chiama

## Software&Co.

Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (Va) - tel. 0332/223.305 - fax 0332/223.828







# Le trovate tutti i mesi in Edicola!





Via Lorenteggio 22 (sotto i portici) - Tel. 02 - 42 300 10 - Negozio Tel. 02 - 422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

**EDUTAINMENT**

- Aladdin Lamp 49.000
- Aladdin Activity Center Telefonare
- Autoroute Express ITA 185.000
- 3D Body Adventure 99.000
- Adibu (Ita) 89.000
- Background 250 39.900
- Beyond Planet Earth 109.000
- Buzz Aldrin's Race Into Space 128.000
- Cinematica 95 128.000
- CompUfix 39.000
- Corsi di Lingua Multim. cad. 79.000
- Dinosaur Adventure 99.900
- Encyclopedia of Science 349.000
- Europe Alive 49.000
- Family CD Value 99.000
- Fractal Ecstasy 79.000
- How the World Works 89.000
- Hyper Stacks 59.000
- Incredible Stowaway 169.000



**L.109.000**

- Insect Adventure 99.900
- Internet Tools 49.000
- Jump David Bowie 118.000
- Ocean Adventure 99.900
- Ocean Below 59.000
- La Patente Facile 29.900
- Lion King Story Book Telefonare
- Maniac Sports 59.000
- Martin's Magic Illusion 89.900
- Mega Clip Art 7000 119.000
- My First Incr. Am. Dictionary 169.000
- New York City Guide 69.000
- Ultimate Human Body 169.000
- USA Travel Guide Everywhere 109.000
- Shuttle 69.000
- Sound Sensations 39.000
- Spiru Patatrax 109.000
- Street Atlas USA 199.000
- Super Wall Paper 29.900
- The Way Things Work 169.000
- VR Work Shop 119.000
- World of Clip Art 49.000
- World of Fonts & Icons 49.000
- World War II Quiz Book 69.000

**SONY CDU 55E DOUBLE SPEED CD ROM**

- VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:
- 1) MULTIMEDIA I. S.
  - 2) ROCK RAP & ROLL
  - 3) SHERLOCK HOLMES
  - 4) MOVIE SELECT
  - 5) PC KARAOKE
  - 6) SPACE QUEST IV
  - 7) HOME MEDICAL ADV.
  - 8) BATTLE CHESS ENCH.
  - 9) ARTS & LETTERS W.
  - 10) FANTASY 4000 FONTS
  - 1) PC KARAOKE
  - 2) TIME MAN OF THE YEAR
  - 3) BEST OF MEDIA CLIPS
  - 4) CD ROM OF CD ROMS
  - 5) KING QUEST V
  - 6) WORLD ATLAS FOR NPC
  - 7) WORLD FACT BOOK
  - 8) STELLAR 7
  - 9) PC ANIMATION FESTIVAL
  - 10) DOOM

**TUTTO A L.298.000 IVA**

QUI PUOI USARE



**Sei un rivenditore?**  
DIVENTA ANCHE TU  
**CONSOLES DEPARTMENT POINT**  
TELEFONA AL  
02-4222684

**CONSOLES DEPARTMENT®**  
**DICE NO**  
**ALLA PIRATERIA.**  
IL PIRATA UCIDE IL SOFTWARE.  
DIGLI DI SMETTERE!

**GAMES CD**



**L.98.900**



**L.37.900**

- 11th Hour Telefonare
- 1942 Pacific Air War-Gold 108.000
- 7th Guest 37.900
- Apache Longbow 95.000
- Armored Fist 49.900
- Best of Microprose 79.000
- Bioforge 139.000
- Call of Cthulhu Telefonare
- Club Football Telefonare
- Collezione 10 CD Vol.1 99.000
- Collezione 10 CD Vol.2 99.000
- Collezione 10 CD Vol.3 109.000
- Collezione Flight Simulator 59.000
- Conspiracy -OEM- 59.000
- Creature Shock - Ribassato! 89.000
- Cyber Race -OEM- 39.000
- Cyberwar L. Man II (Ita) 49.900
- Cyclemania (ITA) 49.900
- Dark Forces 89.900
- Dawn Patrol 98.000



**L.89.900**



**L.138.000**

- Day of Tentacle (Ita) 49.900
- Descent 95.000
- Delta V 79.000
- Discworld 138.000
- Doom Companion 39.000
- Doom II 49.900
- Doom Mania -OEM- 39.000
- Doom Mania II -OEM- Telefonare
- Doom III Accessory Pack 59.000
- Dragon's Lair -OEM- 69.000
- Dreamweb 105.000
- Dune -OEM- 59.000
- Ecstasia Telefonare
- Fifa Soccer 49.900
- Football Glory 88.000
- Frontier First Encounter 98.000
- Gabriel Knight -OEM- 59.000
- Goblins 3 148.000
- Guilty 118.000
- Harpoon II Deluxe 105.000
- Hell 128.000
- Inca 59.000
- Indiana J. Fate of Atlantis (Ita) 49.900
- Iron Assault 92.000
- King Quest 6 -OEM- 49.000
- King Quest 7 118.000
- Kyrandia III 118.000
- Lemmings New World 118.000
- Little Big Adventure Telefonare
- Lost Eden 95.000
- Mad Dog Mc Creek II -OEM- 65.000
- Mad Dog Mc Creek -OEM- 45.000
- Magic Carpet (Ita) 49.900
- Mega Race -OEM- 38.000
- Michael Jordan Inflight 49.900
- Microcosm 148.000
- Monkey Island I (Ita) 49.900
- Monkey Island II (Ita) 49.900
- Myst -OEM- 89.900
- Myst 138.000
- Nascar Racing (Ita) - Ribassato! 79.900
- NBA Live 95 (Ita) 118.000
- NHL Hockey 95 Telefonare
- Noctropolis 49.900
- Nova Storm Telefonare
- Pagan Ultima VIII 49.900

**GAMES CD**



**L.37.900**



**L.64.900**

- Pinball Deluxe 88.000
- Psychotron 119.000
- Rebel Assault - Ribassato! 49.900
- Return to Zork -OEM- 49.000
- Sam & Max (Ita) 49.900
- Sea Wolf (Ita) 49.900
- Secret Weapon of Luftwaffe 49.900
- Sim City 2000 (Ita) 99.000
- Spiru Patatrax 109.000
- Star Trek 25th Ann. -OEM- 49.900
- Star Trek Technical Manual Telefonare



**L.91.900**



**L.135.000**

- Star Trek Next Generation Telefonare
- Strikecommander 49.900
- Super Karts 135.000
- System Shock 49.900
- Tank Commander 115.000
- TFX 108.000
- The Last Dynasty (Ita) 128.000
- The Orion Conspiracy 95.000
- Theme Park (Ita) 49.900
- Tornado -OEM- 59.000
- Transport Tycoon 88.000
- UFO (italiano) 89.000
- Under a Killing Moon (ita) Disponibile
- US Navy Fighter 138.000



**L.138.000**



**L.148.000**

- War Craft Telefonare
- Where...Carmen S. Diego is? 59.000
- Wing Commander III Telefonare
- Who Shot Johnny Rock -OEM- 49.000
- Wolf Telefonare
- Wood Ruff Telefonare
- World Hockey 95 95.000
- X Com - UFO 2 95.000
- X Wing Enhanced 49.900
- Zio Archibald 89.000

**GAMES FLOPPY**

- 1942 Air Pacific War 118.000
- Aladdin 88.000
- Armored Fist 98.000
- Battle Chess 29.900
- Chaos Engine 78.000
- Dawn Patrol 105.000
- Delta V 105.000
- Descent 88.000
- Doom II 79.900
- Dreamweb 105.000
- Dune 48.000
- FIFA int Soccer 85.000
- Football Glory 85.000
- Frontier First Encounter 95.000
- Guilty 99.000
- Indiana Jones Fate of Atlantis 49.900
- Indycar Racing 98.000
- Indycar Track I - Circuits 38.000
- Indycar Track II - Paint Kit 48.000
- International Tennis 75.000
- Jack Nicklaus Golf 48.000
- Lemmings New World 118.000
- LFX Attack Chopper 29.900
- Lion King - Re Leone 85.000
- Mortal Kombat 78.000
- Nascar Racing 49.900
- Nascar Circuits Telefonare
- Power Drive 78.000
- Rampart 29.900
- Sam & Max (ita) 128.000
- Sim City 49.900
- Simcity 2000 128.000
- Super Karts 118.000
- TFX 118.000
- Theme Park 118.000
- Tie Fighter 99.000
- Tie Defender of Empire 99.000
- Tornado & Desert Storm 108.000
- Transport Tycoon 84.000
- UFO (Italiano) 89.000
- World Cup USA 94 88.000
- X - Wing Telefonare
- X - Wing Livelli Suppl. Telefonare

**ADULTS CD**

- 101 Sex Position 1 or 2 85.000
- 3 D Darling 69.000
- Adult Almanac 119.000
- After Dark Trilogy 89.000
- Amorous Asian Girls 79.000
- Asian Invasion 79.000
- Asian Ladies 69.000
- Best of Vivid 89.000
- Bodacious Beauties 69.000
- Buttman's European Vac 99.000
- Cat & Mouse 109.000
- College Girls 59.000
- Cream de la Cream 79.000
- Debbie Does Dallas 69.000
- Devil in Mr. Jones 59.000
- Dream Girls 69.000
- Dream Machines 109.000
- Electro Sex 99.000
- Fantasy Interactive 89.000
- Fao 2 or 3 55.000
- Fao Gold 2 or 3 79.000
- Fao Platinum 89.000
- Forbidden Pleasures 79.000
- Girls, Girls, Girls 55.000
- Hidden Obsession 55.000
- Hotter Heaven 79.000
- Insatiable 69.000
- Interactive Sampler 19.000
- Legend of Kamasutra 69.000
- Legend of Porn II 55.000
- Max Hardcore Anal 69.000
- Neuro Dancer Telefonare
- New Wave of Hookers 69.000
- Penthouse II Telefonare
- Penthouse Interactive Telefonare
- Princess of Persia 69.000
- Sakura 29.000
- Scissors n Stone 99.000
- Toys not...Boys 59.000
- Virtual Vixens Telefonare
- Wicked Interactive 109.000



**8 GRANDI TITOLI IN ITALIANO**  
**A SOLE L. 49.900 cad.**

**VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA**  
**PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA**

**TEL. 02 - 42 300 10**



# TGM SILVER DISK: POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI, E LO ABBIAMO FATTO!

Stando ai commenti che mi sono giunti in merito al cover-CD del numero precedente, il Silver Disk vol. 08 è stato considerato qualitativamente buono ma quantitativamente di poco peso. E' quindi non senza una certa soddisfazione che vi presento questo CD contenente all'incirca 570 MB di demo: chi ha ancora il coraggio di lamentarsi, alzi la mano...

Stefano Silvestri

## AIR POWER

Vi piacciono i simulatori di volo? Vi siete letti sullo scorso numero di TGM la recensione di questo gioco? Bene, così non mi devo dilungare in ulteriori spiegazioni.

Per entrare nell'abitacolo del vostro particolarissimo velivolo, non avete altro da fare che entrare nella directory D:\AIRPOWER e digitare il comando INSTALL -D C:\AIRPOWER (se volete installarlo in un'altra directory, sostituite il nome "Airpower" con quello che ritenete più opportuno). Una volta terminata l'installazione, digitate SYGATEST.BAT e, una volta copiati i driver opportuni, digitate AIRPOWER.EXE. Attenzione! Il demo in questione è di quelli piuttosto rognosi, nel senso che per funzionare vuole dei config.sys e degli autoexec.bat tutti suoi. Leggetevi quindi con attenzione i file di testo che troverete nella stessa directory del gioco. Altrimenti, se non avete voglia di destreggiarvi tra driver e gestori di memoria, selezionate il dettaglio grafico più basso.



## LOADSTAR

Il gioco in questione ha una struttura piuttosto semplice e una grafica spettacolare: che pretendere di più! Una volta entrati nella directory D:\LOADSTAR digitate LOADSTAR.EXE e verrete subito proiettati nell'abitacolo di un futuristico treno lanciato in una folle corsa contro i bombardieri nemici che ne minacciano l'esistenza. A voi non spetterà altro che prendere la mira col mouse e scegliere quale binario imboccare. Buon divertimento...



## DESTRUCTION DERBY

Il gioco in questione è a mio avviso fenomenale: peccato che quelli della Psygnosis abbiano pensato di fare un demo a tempo, scaduto il quale vi apparirà comunque la triste scritta Race Over. Per dare comunque sfogo ai vostri istinti da pirata della strada, entrate nella directory D:\DERBY e digitate INSTALL.EXE. Una volta che avrete installato il gioco nella directory ritenuta più opportuna, digitate SET-SOUND.EXE e infine DEMO.EXE. Mi sento in dovere di avvisarvi che il demo che proverete NON includerà alcuna musica ma solamente gli effetti sonori: ciò per evitare che mi telefoniate chiedendomi spiegazioni circa l'assenza di un qualsiasi accompagnamento musicale...



## MORTAL KOMBAT 3

Ammattetelo, questo CD non è male, eh? Comunque sia, per provare il demo di questo mitico picchiaduro, non dovrete far altro che digitare D: e, dalla root, impartire il comando MK3.BAT (attenzione al trattino...). Fatto questo, non vi resterà altro che seguire le istruzioni che vi fornirà il programma. Mi raccomando, non fatevi troppo male...



## MECHWARRIOR 2

In Fidonet molti si domandavano quale fosse realmente il valore di questo programma. "Ma non ha una grafica un po' scarna? Sarà divertente?". A tutti voi, scettici o curiosi, dedico il demo di questo videogame della Activision che io trovo sinceramente entusiasmante. Per vedere come ve la cavate nell'abitacolo di un mech alto qualche decina di metri, digitate semplicemente il comando MW2.BAT dalla root del CD.

Dopodiché seguite scrupolosamente tutte le istruzioni che richiederà il caso e godetevi quella che io trovo essere la più spettacolare intro di questi ultimi anni.



## KLICK & PLAY

Si sta svolgendo in tutto il mondo il Primo Torneo Mondiale di Klick & Play: chi di voi non ha ancora idea di cosa sia questo programma potrà allora vedere da vicino tutte le potenzialità offerte dal geniale prodotto della Euro Press e, magari, vincersi un viaggio intorno al mondo o una settimana per due in Florida. Se vi state chiedendo come poter vedere all'opera il programma in questione (oltre che i 4 videogames giocabili realizzati con questo software), da Windows, entrate nella directory D:\CLICK e digitate SETUP.EXE. Il resto lo scoprirete da soli...



## ALIEN ODYSSEY

Vi era piaciuto Alone In The Dark? Vi è piaciuto Bioforge? Bene, allora vi piacerà senz'altro questo Alien Odyssey, titolo a mio avviso di indubbio interesse a dispetto delle critiche un po' fredde che lo hanno accolto. Nei panni di un alieno che deve raggiungere il suo amico rapito, vi troverete immersi in un ambiente futuristico dove dovrete vedervela con pozze d'acido, piccoli rettili, androidi e enigmi assortiti. Per giocare a questo suggestivo videogame non dovrete far altro che entrare in D:\ODYSSEY e digitare INSTALL.EXE: il programma poi farà tutto da solo. Gustatevelo (fate attenzione che c'è anche la versione del demo in italiano) e ditemi cosa ne pensate...



## PRIMAL RAGE

Vi piacerebbe essere un gorilla alto 9 metri che picchia una specie di armadillo preistorico alto come due piani di una casa? Se la risposta è sì, allora digitate dalla root il comando PRAGE.BAT e godetevi questo sanguinolento picchiaduro che vi riporterà indietro nel tempo di qualche milione di anni...





## ANTIVIRUS

Scambiate spesso files coi vostri amici? Non vivete se non vi downloadate qualche mega al giorno da Internet? Bene, allora utilizzate tutti gli antivirus (e ricordatevi che un controllo incrociato è sempre meglio di uno singolo) che il vostro buon Stefano Silvestri è andato a trovare per voi, e vedrete che la vostra vita telematica sarà molto più tranquilla. Vi ricordo poi che questa non è affatto un'apparizione sporadica ma che in futuro troverete pubblicati sul Cover-CD di TGM tutti i futuri aggiornamenti dei prodotti in questione. A chi infine non conoscesse gli antivirus che ora mi accingerò a descrivere, ricordo solo che sono semplicemente i migliori presenti sulla piazza e che è con questi programmi che l'amato Silver Disk viene testato prima di essere mandato in stampa.

### - F-PROT219

È il mio preferito: potente, veloce, sicuro e con un'interfaccia che ne rende molto comodo l'utilizzo, il prodotto in questione è uno dei più consigliati su Virnet, la rete telematica mondiale avente per oggetto la lotta ai virus. Per utilizzarlo, non dovete far altro che entrare nella directory D:\ANTI-VIRUS\F\_PROT e digitare F\_PROT.EXE.

### - SCAN226E

Insieme all'F-Prot, è l'antivirus sotto DOS del quale mi fido di più, nonché quello maggiormente utilizzato in redazione. Per avvalervi dei suoi servizi, entrate nella directory

D:\ANTIVIRUS\MC\_AFFEE\SCAN\_226E e digitate SCAN.EXE. Dopo aver premuto il comando, vi comparirà una finestra con le opzioni per effettuare il controllo. L'opzione opportuna del vostro hardware sarà quella più comune resta comunque SCAN.EXE C:\ALL).

### - VSHIELD226E

L'antivirus serve a scoprire (ed eventualmente eliminare) ogni virus che abbia infastimamente contagiato il vostro HD; ma prevenire non è meglio che curare? Ecco allora venirci incontro questo prodotto della McAfee che controlla preventivamente qualsiasi file debba essere copiato sull'hard disk. Il programma installerà un TSR in memoria e funzionerà come ulteriore protezione per il vostro computer. Per sfruttare le potenzialità di questo programma, recatevi nella directory D:\ANTI-VIRUS\MC\_AFFEE\VSH\_226E e leggetevi il file VIRUSCAN.TXT. Lì troverete tutte le istruzioni delle quali avrete bisogno.

### - WSHIELD226E

Già, vi direte voi, ma io ora che ho Windows 95 il DOS non mi ricordo neanche più cosa sia. A tutti voi, pigri e svogliati che non avete voglia di aprirvi un semplice finestra DOS, abbiamo pensato io e la McAfee con questo programma che è semplicemente la versione per Windows dello SCAN226E. Per utilizzarlo e godervi la migliore interfaccia grafica attualmente disponibile per un antivirus, entrate nella directory D:\ANTIVIRUS\MC\_AFFEE\WSC\_226E e digitate il comando WSCAN.EXE.

## WETLANDS



però ci dovessero essere dei problemi, entrate nella directory D:\WETDEMO\WETLANDS e, sostituendovi al programma, digitate il comando INSTALLEX.EXE. Risolto questo problema, ne resta un altro: a causa delle particolari esigenze del demo, quando sceglierete di visionare le sequenze animate (tasto 2) è probabile che dopo la prima sezione il programma si blocchi per un errore di allocazione, riportandovi al menu iniziale. In questo caso, niente problemi: giocatevi il demo sapendo che vi siete persi soltanto un minuto scarso di animazioni o guardatevi l'introduzione del gioco che scorre sullo sfondo della schermata delle opzioni. Il demo comunque, al di là dell'eventuale ostacolo iniziale, risulterà giocabile a tutti.

Ecco il programma più rognoso di tutto il voi-9. Mi spiego subito: per giocare a Wetlands teoricamente vi basterebbe digitare il comando DEMO.EXE dalla root del CD e poi, una volta di fronte al menu delle opzioni, premere il tasto 1 per giocare il demo o il tasto 2 per godervi le varie sequenze animate. A seconda però dei vostri files di configurazione il programma si comporterà nei modi più disparati: dico ciò sulla base del fatto che il demo si è comportato diversamente a seconda dei PC sui quali è stato provato. Pertanto ascoltatevi con attenzione e fate come vi dico: quando premerete il tasto 1, se è la prima volta che utilizzate questo demo, il videogame dovrebbe installare automaticamente la directory WETDEMO e mettervi nei panni del protagonista del gioco. Se

## FACCE DA TGM

Dunque, da dove iniziare? Che domanda: dall'inizio. Ecco allora che mi accingo a illustrarvi la nostra nuova rubrica che troverà spazio sia sulle pagine di TGM che in qualche mega rubato al Cover CD della nostra amata rivista. Detto in breve, quello che ha finora caratterizzato la nostra rivista rispetto alle altre è che c'è sempre stato un rapporto molto stretto (oserei dire familiare) tra noi della redazione e voi lettori. Molto spesso il sottile confine che ci separa, e cioè la rivista (noi da una parte a scriverla e voi dall'altra a leggerla e giudicarla), si è assottigliato al punto da farci sinceramente sentire vicini a voi e alle vostre esigenze. Siccome però, come ben saprete, siamo incontentabili, abbiamo pensato di aprire un ulteriore spazio su questa rivista aperto a voi, ai vostri pensieri e alle vostre immagini. Ecco quindi spiegata Facce da TGM: avete delle foto da mandarci con dei vostri pensieri o delle vostre frasi? Fatelo pure. Volete comunicarci il vostro modo di essere? Non esitate. Ma stiamo attenti, non vogliamo qui dar luogo a risvolti eccessivamente intimisti: in fin dei conti la nostra è una rivista allegra e crediamo che lo stesso valga anche per voi. Non solo: ogni mese mettiamo a vostra disposizione uno strumento multimediale quale il CD-ROM allegato a TGM. Perché non sfruttarlo? Abbiamo così pensato di ospitare tra gli argentei solchi del Cover CD anche i filmati che ci invierete. Naturalmente, per motivi tecnici, questi non dovranno essere troppo lunghi: diciamo che il limite massimo che possiamo concedervi sarà un minuto esatto all'interno del quale ci farete vedere il meglio di voi stessi. Non solo: ogni mese proporremo un tema e sarà sulla sua base che vi dovrete improvvisare registi. Le foto più riuscite troveranno poi spazio in questa rubrica mentre i filmati migliori ver-

ranno pubblicati sul CD allegato. Quello che dovete fare è semplice: mandate le vostre immagini e i vostri filmati alla redazione di The Games Machine, presso Xenia Edizioni, V. Carducci 31 - 20123, Milano. Noi li selezioneremo, li convertiranno e li trasferiremo su TGM. Tutto chiaro? Bene, allora parliamo del tema del mese! Novembre, come la funerea tradizione ci insegna, è il mese dei morti. E allora che facciamo noi? Ci ribelliamo a tale tristezza e realizziamo le scene di divertimento più esagerato che ci passano per la mente. Spremiamo le nostre meningi e distilliamo i nostri neuroni alla ricerca della sequenza più spettacolare e esilarante che riusciamo a immaginare: uso la prima persona plurale perché non è detto che anche noi di TGM non si riesca a organizzare qualcosa. Comunque sia, ricordatevi che per esigenze tecniche i vostri filmati non potranno giungerci oltre il 20 di Novembre (data approssimativa della chiusura della nostra rivista). Da ultimo, come se ciò non fosse sufficiente, sappiate che il miglior filmato verrà anche premiato con un abbonamento annuale alla The Games Machine. Riassumendo: siete esibizionisti? Siete narcisisti? Avete semplicemente voglia di farvi conoscere? Volete più semplicemente trovare il modo di leggere la rivista senza sborsare una lira? Eccovi accontentati.

Bene: il sasso è stato lanciato ed è inutile dire che siamo tutti curiosi di vedere quanti cerchi riuscirà a produrre. Ci risentiamo tra un mese...

Stefano Silvestri



## NON FUNZIONA, S'IMPALLA O MI DICE CHE NON SONO DEGNO DI LUI?

È sempre meglio installare i demo sull'HD piuttosto che provare a giocarli da CD: le prestazioni infatti risulteranno essere nettamente migliori e, soprattutto, potrete cambiare i files di configurazione dei programmi che utilizzerete.

Per utilizzare al meglio tutti i demo, potrete apportare le seguenti modifiche al vostro config.sys:  
DEVICE=20,0  
FILES=20  
DOS=UMB  
DOS=HIGH

Se il programma vi richiederà memoria espansa, aggiungete la riga:  
DEVICEHIGH=C:\DOS\EMM386.EXE  
Naturalmente, per stare tranquilli, vi converrà sempre copiare il vostro config.sys in qualche directory sicura o, più semplicemente, rinominarlo come config.old.

Come ultima precauzione, vi ricordo che l'utilizzo delle opzioni HIGHSCAN e NOEMS dell'EMM386 rischiano di compromettere il corretto funzionamento dei programmi contenuti in questo CD.

## E NON DITE CHE NON SONO BUONO...

Per eventuali consigli, critiche o elogi, vi ricordo che è possibile contattarmi sulla rete FIDONET scrivendomi in echo nell'area games.ita o mandandomi una matrix all'indirizzo 2:331/364.2. Compatibilmente col tempo a mia disposizione, sarò lieto di rispondere ai vostri messaggi aventi per oggetto il mitico "silver disk" allegato alla rivista che tanto amate. Se poi siete delle persone piuttosto preoccupate dall'idea di vedere infettato il vostro computer da un qualche virus, sappiate che il CD che avete tra le mani è stato controllato completamente con gli antivirus F-PROT219 e SCAN226E.





# BUDGET PER L'ADDESTRAMENTO DEI PILOTI DELLA NATO

**1990**

**9.000 miliardi**

**1995**

**129.900**



**Un piccolo prezzo per la pace nel mondo**

**EF**  
**2000**







## IL PIU' GRANDE SIMULATORE DI VOLO DA COMBATTIMENTO



DA NOVEMBRE  
NEI NEGOZI  
RIVENDITORI LEADER

MANUALE IN ITALIANO  
CD.Rom L. 129.900



NUMERO VERDE  
167 - 821177



## WINDOWS 95 OLTRE OGNI LIMITE

Il successo ottenuto da Windows 95 è semplicemente clamoroso. Il sistema operativo della Microsoft ha già raggiunto quota sette milioni in quanto a installato, con un profitto totale pari a 499 milioni di dollari (!!!). L'aumento globale delle vendite, rispetto all'anno scorso, è quantificabile intorno al 53%.

## SCHEDE 3D A GO GO

Il Pentium a 133MHz è troppo lento? Sognate di giocare a tutti quei miracoli poligonali che girano sulle nuove superconsole a 32Bit? Finalmente l'attesa è finita, infatti sia la Creative Labs che la Diamond stanno realizzando delle potenti schede grafiche in grado di gestire i poligoni allo stesso livello di PS-X e Saturn.

La 3D Blaster ormai la conoscete tutti e a detta di molti rappresenterà la chiave futura per l'evoluzione dei PC. La Diamond Edge 3D è invece una new-entry e si basa sul discusso chip-set della NVidia Corp., una società che ha recentemente firmato un accordo con la Sega, per lo sfruttamento dell'hardware presente all'interno del Saturn.

Fra i primi giochi previsti esclusivamente per la 3D Blaster troviamo una versione potenziata (il che è tutto dire) del grandissimo Magic Carpet, che indubbiamente metterà in evidenza le potenzialità della scheda.

Ad essere sinceri ci sembra che la Diamond parte decisamente avvantaggiata, infatti in tempo per l'uscita dovrebbero essere disponibili sia Panzer Dragoon (uno shoot'em-up 3D assolutamente strepitoso) che Virtua Fighter Remix, ovvero la versione texturizzata del celebre coin-op.

Entrambe le schede promettono davvero bene, speriamo sono non ci tocchi comprarle tutte e due.

## FATEVI I TEST A CASA VOSTRA

Gli esperimenti nucleari nell'atollo di Mururoa non saranno più necessari (non che adesso lo siano...). Negli Stati Uniti infatti hanno ideato un megacomputer che si occuperà di simulare tutte le conseguenze di un esperimento atomico, con una precisione assoluta.

La mostruosità in questione, progettata appositamente da Intel, è costata qualcosa come 46 milioni di dollari! Il tutto è basato su qualcosa come 9000 chip Pentium messi in rete, in grado di calcolare la bellezza di 1.3 trilioni di operazioni al secondo. Adesso so finalmente cosa farmi regalare per Natale.

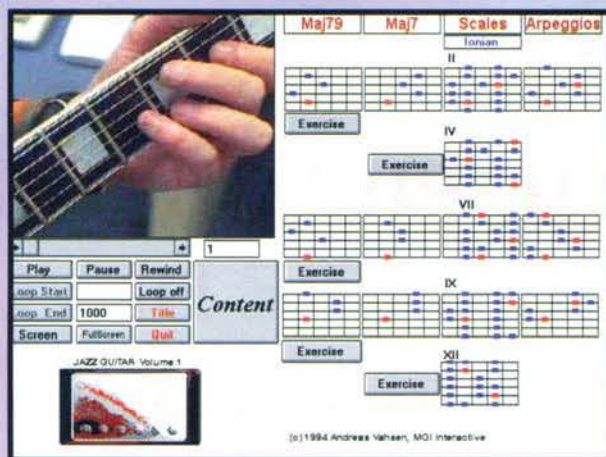
## CONSOLE SU PC?

Il mondo delle console si sta sempre più avvicinando a quello dei PC. Dopo l'annuncio della scheda basata sul Saturn, la Sega ha recentemente dichiarato di voler convertire i suoi titoli più interessanti su Personal Computer, il che significa che prima o poi ci beccheremo videogiochi del calibro di Sonic the Hedgehog e Ecco the Dolphin.

Anche l'Atari sta seguendo questa linea, probabilmente delusi dall'andamento della loro sfortunata console, il Jaguar, ormai destinata a una triste quanto prevedibile fine.

## SCI ROMPE IL MURO DEL SUONO

Mentre le frontiere ludiche offerte dal CD-ROM sono già state ormai ampiamente esplorate, lo stesso non si può dire per quel che riguarda i prodotti educativi. Questa tendenza si è in parte invertita negli ultimi mesi, con la presentazione di numerosi programmi didattici. Tra questi, è di indubbio interesse la serie pubblicata dalla Sales Curve Interactive dedicata alla chitarra e al pianoforte. In collaborazione con la tedesca MGI Interactive, ramo editoriale del tedesco Munich Guitar Institute, sono previsti ben cinque titoli: Blues Piano, Blues Guitar, Jazz Guitar, Rock Guitar e Paul Gilbert - Rock Guitar Masterclass. Ognuno di questi prodotti è un corso di studi che vi insegnerà a usare tanto il pianoforte quanto la chitarra nelle sue



innumerevoli sfumature. In essi saranno presenti immagini, filmati, spartiti, informazioni e svariati testi che vi renderanno decisamente più facile l'esecuzione di accordi, scale e arpeggi. Funzionanti sotto Windows, più che ai principianti, i programmi si rivelano essere dedicati a coloro che possono vantare almeno un paio d'anni d'esperienza con gli strumenti in questione. La SCI assicura inoltre che le sue creazioni saranno interamente "localizzate": attendetevi quindi una versione italiana per ognuno dei 5 CD. Avete sempre voluto studiare musica ma non avete mai trovato il tempo per farlo? Ecco la risposta!

## QUALCHE OTTANO IN PIÙ'...

Ifrog ha intenzione di presentare sul mercato Hi Octane Extra, che si propone come una sorta di data disk dell'originalissimo titolo recensito qualche mese fa sulle pagine di questa rivista. Dovete infatti sapere che, visto il successo ottenuto dal programma nella sua versione PC, Molineux ha pensato bene di convertire il gioco anche per Sega Saturn e Sony Playstation. I beta testers che hanno avuto la possibilità di giocarci sono però rimasti così entusiasti dalle nuove features, che alla casa inglese hanno ritenuto opportuno creare anche questa cosiddetta Hi Octane PC-CD Rev. Ma quali sono queste novità tanto importanti? Innanzitutto vi verrà data la possibilità di giocare in modalità SPLIT SCREEN, il che significa che due giocatori potranno competere contemporaneamente utilizzando lo stesso computer. Molto interessante è anche la CLONE RACE, dove il computer creerà un clone della vostra macchina programmandola sulla base delle migliori prestazioni da voi ottenute. Se le sfide impossibili vi allettano, non dimenticatevi poi della HOT SEAT CHALLENGE, che permetterà fino a un massimo di 8 giocatori di competere tra loro. Mentre un giocatore controlla il suo bolide, il computer gestirà quelli degli altri concorrenti: dopo un certo periodo di tempo, la CPU prenderà il controllo della vostra vettura permettendo questa volta il controllo di quella del secondo giocatore. Da ultimo, con l'opzione DEATH MATCH si avrà la possibilità di determinare il numero di vite a disposizione di ogni giocatore e fare quindi di Hi Octane Extra una corsa contro la morte. Se a tutto ciò si aggiunge che il numero dei circuiti verrà portato a 9, si capisce come questo prodotto rappresenti un immancabile appuntamento per tutti coloro che acquistarono a suo tempo Hi Octane. Disponibile per Natale, il data disk costerà circa 2 sterline e sarà presente sul BULL-FROG XMAS DEMO CD reperibile nei migliori giochi di computer.





## DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

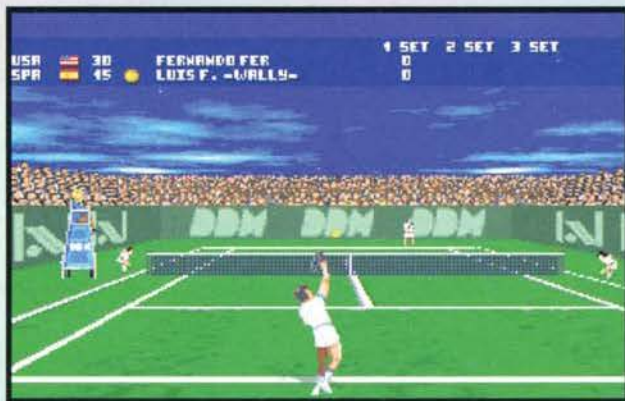


Diamo ora un'occhiata a questa nuova software house spagnola, attualmente ancora in cerca di un distributore ufficiale nel nostro paese. Formata da esperti in computer, fisica, telecomunicazioni e ingegneria, la compagnia nasce dalle ceneri della Diabolic, formata da Mario De Luis, Carlos Doral e Antonio López. Formatosi nel 1984, questo team può vantare una carriera di lunga data se si pensa che le prime produzioni erano dedicate a macchine quali ZX Spectrum, Amstrad CPC e MSX. L'avvento del PC ha poi spinto il gruppo a produrre software dedicato a questa piattaforma: sono così arrivate nel 1992 le prime commissioni. In quell'anno infatti la Micronet commissiona COLUMBUS VOYAGE, progetto realizzato in occasione del cinquecentenario della scoperta dell'America. In seguito ai discreti consensi ottenuti dalla presentazione di questo titolo all'EXPO '92



di Siviglia nonché ai nuovi incarichi affidati al team dalle emittenti private spagnole (Tele 5, Telemadrid e Canal 9), la Diabolic diventa la Digital Dreams Multimedia. Seguono quindi prodotti quali Super Quinielas, Wingames e Chesshousers; i diritti di quest'ultimo verranno acquistati nientemeno che dalla IBM che "girerà" il prodotto alla Ediciones Multimedia della quale possiede il 50% delle azioni (la restante metà appartiene alla Planeta). Terminata allora quella che potremmo definire una sorta di gavetta, la DDM decide di uscire dall'anonimato realizzando nel 1994 USA SOCCER '94. Tra i più recenti titoli degni di interesse, ricordiamo SOCCER '95, PC RALLY, DELVION STAR INTERCEPTOR e ROL CRUSADERS. Di imminente uscita saranno infine VIR-TUAL TENNIS e PC CICLISMO. Quanto ai titoli sopra menzionati, se i primi due non hanno certo bisogno di spiegazioni, il terzo è un classico shoot'em-up con tripla parallasse e grafica VGA a 256 colori mentre il quarto è un GDR tridimensionale ambientato durante il periodo dell'Inquisizione e basato sull'omonimo gioco da tavolo.

Da ultimo, la DDM nella sua press release ha reso disponibili anche gli screenshots di ALFRED, un'avventura disegnata con un simpatico stile fumettoso...



## TGM NEWS

### LA PIRATERIA IMPAZZA

Ancora una volta ci tocca parlare di pirateria informatica, un problema vecchio quanto il VIC20, che purtroppo tutt'oggi rappresenta una piaga da non sottovalutare.

Secondo un recente sondaggio effettuato dalla FAST (Federation Against Software Theft), il 74% degli utenti acquisterebbe regolarmente software pirata: la principale motivazione dell'acquisto illegale di software dipenderebbe dall'alto costo degli "originali", ma in ogni caso lascia sconcerati la dimensione della problematica.

### GLI HARD DISK SONO MORTI?

I prezzi delle memorie di massa sono ormai giunti a un livello che definire scandaloso è riduttivo. Oggi come oggi è possibile acquistare un buon hard disk da 1GB a meno di mezzo milione, solo un anno fa i costi erano praticamente doppi.

Rimangono però alcune problematiche, soprattutto per ciò che concerne i sistemi "da trasporto", che tutt'oggi vedono come principale media il floppy disk, ormai diventati una palla al piede per tutti i computer disponibili sul mercato.

I masterizzatori di CD stanno violentemente calando di prezzo, tanto che per la fine dell'anno sarà possibile acquistare un modello base a un prezzo inferiore al milione e mezzo. Non è però una soluzione ottimale, soprattutto in termini di velocità e praticità (600K al secondo e l'impossibilità di riscrivere i CD, sono delle limitazioni davvero pesanti).

La Iomega ha recentemente risolto il problema con l'introduzione dei drive ZIP, microscopiche unità da 3 pollici e mezzo dal costo incredibilmente contenuto, in grado di memorizzare una quantità di dati pari a 100MB su ogni singolo dischetto (incredibilmente veloce e riutilizzabile all'infinito).

Ma il bello deve ancora venire. Per la fine dell'anno sarà infatti disponibile JAZ, un sistema simile allo ZIP, ma con cartucce leggermente più grandi (a livello fisico, intendo), dalla capienza di 1GB! Il tutto sarà collegabile a qualsiasi computer dotato di presa SCSI e permetterà prestazioni pari a 6.73MB al secondo di transfer rate.

### ABACUS 95

Quest'anno l'Abacus si prospetta veramente alla grande. Avendo come filo conduttore la multimedialità e il virtuale, noi della Xenia abbiamo deciso di fare le cose alla grande. Il nostro stand (forse il più grosso che abbiamo mai utilizzato) vanterà attrazioni fuori dal comune. Prima di tutto presenteremo la grandiosa PC ROM Interactive, la nuova rivista multimediale ideata e curata da quel genio di Bonaventura di Bello, affiancata dalla già matura e affermata sorella Mac Power Interactive. Poi, penseremo a farvi divertire come mai avete fatto. In collaborazione con la Intel, nel nostro stand si terranno dei tornei di Superkats. "Ma come," - direte voi - "noi andiamo all'Abacus e ci fanno giocare con un gioco di quasi un anno fa?"

Sì, vi facciamo giocare a un gioco di quasi



## DOOM2 VIRTUALE? CON SPACE-TECH E POSSIBILE...

Nato come sistema dedicato, in seguito al notevole riscontro ottenuto presso il pubblico il sistema in questione è stato attualmente presentato in una versione modulare, modificata nei materiali e nel design, dedicata ai locali o ai più abbienti che abbiano il denaro e lo spazio in casa necessario a ospitare questo macchinario. Lo Space-Tech, disponibile in una versione modulare che permette di giocare sia in piedi che seduti, si presenta con uno dei tanti macchinari per la realtà virtuale finora visti, con la particolarità di permettere l'utilizzo di software alquanto intriganti, quali ad esempio il succitato DOOM2 o il mitico Descent della Parallax Software. Si capisce quindi come, con tanto di casco VR e (per il titolo ID) una speciale fucile sul quale sono collocati TUI6 Combat Stick e F-16 Fighter Stick permettono ai giocatori di confrontarsi con periferiche dotate di 4 switch a 4 direzioni, tre 'fire buttons', un grilletto e un interruttore direzionale le quali garantiscono la possibilità di implementare fino a 16 funzioni. Se questi dati vi hanno lasciati sbalorditi, sappiate che utilizzando in contemporanea anche il CH Throttle o il Pro Throttle le funzioni a disposizione dell'aspirante pilota saranno ben 40! Come se ciò non bastasse la CH Products mette a disposizione dei più esigenti anche le pedalieri Pro Pedals, capaci di garantire un realismo senza precedenti per quanto riguarda le simulazioni aeree o i giochi di guida. Se siete interessati a saperne di più, vi segnalo l'indirizzo Internet della CH Products dove potrete reperire i driver e le fotografie dei nuovi prodotti della compagnia americana: <http://www.chproducts.com>.

## LABTEC: IL SONORO DA PROTAGONISTI

La seconda casa americana nel campo degli impianti computer-audio (seconda solo alla Sony) rivoluziona il settore con una serie di periferiche da 14 watt di indubbio interesse destinate al mercato europeo. Quello che finora ha sempre lasciato perplessi molti utenti è che, per garantire risultati eccellenti, gli altoparlanti esterni da affiancare al computer richiedono delle dimensioni piuttosto ingombranti le quali, unite a tastiera, monitor, mouse, stampanti e chi più ne ha più ne metta, finiscono per ingombrare eccessivamente l'esigua superficie della propria scrivania. Fortunatamente la Labtec ha pensato a tutti i comandi necessari: i due titoli in questione possono garantire quel realismo che finora era stato lasciato alla nostra sola immaginazione. La novità, però, non si esaurisce certo qui: grazie a una particolare gestione degli arcade, Space-Tech permette di accedere a un menu di salvataggio (Abbandona-Continua-Salva) grazie al quale, allo scadere del tempo di gioco previsto, il giocatore potrà abbandonare, continuare o salvare il gioco su un'apposita tessera magnetica opzionale. Come potrete capire il sistema in se stesso è decisamente interessante, anche se mi lascia una perplessità: da succederà quando col mio casco VR alzerà lo sguardo in DOOM2?

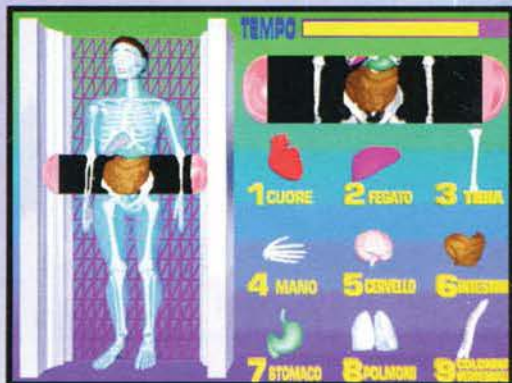
## LA SIMULMONDO VA IN TV

Assente ormai da parecchi mesi dal panorama videoludico per noi più abituate, quello dei videogiochi in senso stretto, la bolognese Simulmondo non ha comunque abbandonato quella strada che, prima fra tutte le variegata realtà nazionali, ha saputo e voluto tenacemente percorrere. Per quanto riguarda gli impegni più recenti, l'allegria banda di Messere Carlà si sta infatti dedicando ad attività multimediali di varia natura, prevalentemente orientate al mondo televisivo. Lascio così la parola al prode redattore che vi riassumerà brevemente i vari titoli che la vedono protagonista...

**Max**

Giunge all'ultimo minuto una serie di comunicati stampa riguardanti le più recenti produzioni Simulmondo: la prima, che probabilmente qualcuno di voi avrà già notato guardando Domenica Sprint, è Top Moment/Calcio Virtuale, un sistema di visualizzazione in grafica tridimensionale dei momenti più interessanti di una partita di calcio. Adottato appunto dalla TGS, Calciovirtuale permette di "effettuare tutta una serie di analisi virtuali precisissime, sia con scopo spettacolare sia con l'intento di esaminare azioni e momenti delle partite di particolare interesse per il pubblico: falli, fuorigioco posizione della palla rispetto al campo e qualunque altra curiosità". Lo stesso comunicato poi segnala come l'immagine venga elaborata in tempo reale e sia possibile ruotarla per osservare la stessa situazione da più angolazioni.

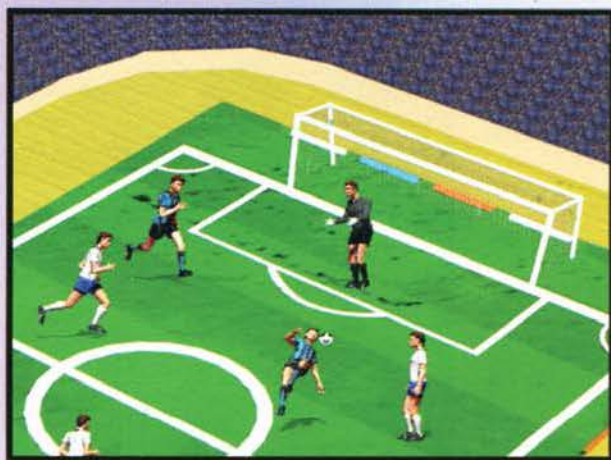
La seconda produzione è costituita dal Corpo Umano, un "videogioco TV interattivo, educativo e divertente che richiama il mitico gioco da tavolo "L'allegro Chirurgo"... Scopo del gioco è "curare" il paziente che si ammalia regolarmente, un sistema animato a raggi X localizza la zona del dolore e il giocatore da casa deve effettuare il "trapianto" premendo il pulsante corrispondente all'organo/osso da sostituire tra 9 possibilità di cui una sola è quella giusta... Il tutto è realizzato (per quanto riguarda la grafica) con l'ausilio di pacchetti ray-tracing modello 3D Studio. Probabilmente lo vedremo presto in



qualche trasmissione televisiva.

Ancora più inconsueto sembra essere Mosè, primo episodio della "Bibbia in videogioco", realizzata in collaborazione con EDB, uno dei più grandi editori religiosi italiani, del quale non abbiamo per il momento altre notizie.

Ma i prodotti non finiscono qui: abbiamo infatti anche Calcio Mio, un altro progetto computer-televisivo relativo al calcio che però questa volta prevede la partecipazione del pubblico: si tratta infatti di un gioco di calcetto al quale possono partecipare otto persone contemporaneamente, da casa e utilizzando un telefono a toni. Calcio Mio prevede la possibilità di effettuare singole partite amichevoli o un campionato all'italiana, nel quale ogni squadra incontra tutte le altre assegnando poi la vittoria alla compagine che ha ottenuto il maggior numero di punti. Aspettatevi di vederlo prima o poi su qualche rete televisiva.



## ZONE RAIDERS

Siccome in questo periodo i giochi in soggettiva sono quelli che vanno per la maggiore, ecco che, zitto zitto, quatto quatto, ne spunta un altro di cui non si sapeva nulla in passato. Si tratta di Zone Raiders realizzato dalla Image Space Incorporated e distribuito dalla Virgin.

Per quello che ho potuto vedere è una variante del titolo dei Bullfrog, High Octane: sostanzialmente un gioco di corse "blastatutto" in soggettiva, con l'unica differenza che è strutturato a tappe e che vi è una trama di contorno. Qualcosa tipo Road Blaster ma in prima persona e "impegnato". L'engine non m'è sembrato eccelso, quello di High-Octane m'era parso decisamente migliore, soprattutto per quel che riguarda l'alta risoluzione. Ma non trattandosi della versione definitiva sarà meglio rimandare ogni forma di giudizio al mese prossimo, numero in cui, anche in questo caso, dovrete trovare la recensione completa del prodotto in questione. Tra le varie, da segnalare la possibilità di scegliere tra cinque veicoli differenti e quella di giocare in rete... C'YA!





## THE VIDEO GAME SOLUTION CD 2.0



La Microforum viene in aiuto di tutti coloro che sono impantanati in qualche avventura o che necessitano di consigli per il gioco preferito con questo CD dalla struttura molto semplificata, giunto alla seconda edizione.

Una volta lanciato il programma (che fa tutto da CD) avrete a disposizione cinque opzioni: la prima vi renderà possibile consultare una delle 106 soluzioni complete presenti sul CD (prelevate di peso dalle BBS e non "garantite"), che comprendono alcuni vecchi classici veramente difficili da dimenticare (tipo Monkey Island), mentre con la seconda potrete consultare dei trucchetti più o meno sporchi per riuscire là dove avete sempre fallito. Generalmente questi sono suggerimenti piuttosto ovvi, ma spulciando per bene qualcosa di utile si riesce a trovare.

La parte più interessante del programma, secondo me, comincia da qui: la terza opzione vi mette a disposizione vari editor (tra cui moltissimi per Doom e uno per Civilization) che consentiranno la creazione di personaggi e livelli personalizzati e diversi cheat mode (e posizioni di gioco) già salvati. La quarta offre la possibilità di vedere alcuni demo (di cui buona parte giocabile ma nessuno recente). L'ultima opzione, infine, consiste in una lista di 47 giochi shareware, alcuni dei quali veramente carini (soprattutto uno sconosciuto chiamato Doom...) come Epic Pinball e qualche versione shareware di giochi della Apogee. Di contro molti titoli sono appena più che guardabili, ma che vi volete fare, questo è lo shareware.

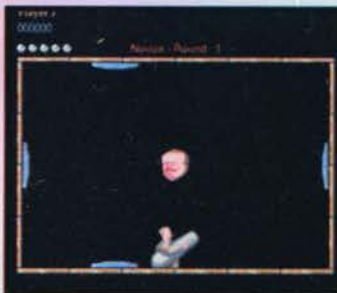
Concludendo devo dire che l'aspetto più interessante del CD, a dispetto del nome, sta nei vari editor e nei giochi shareware. Le soluzioni? Certo, utili, ma in fondo si trovano già sulle riviste. Il CD appare comunque realizzato con la dovuta competenza, e l'unico difetto che trovo è che se volete comprarlo solo per cercare una soluzione non potrete sapere se questa è o meno sul CD prima di averlo caricato sul vostro computer (una lista sulla confezione c'è, ma riguarda solo i titoli di maggior richiamo).

## 7th LEVEL: CHI E' COSTEI?

La casa di software in questione ci ha recentemente spedito un CD contenente le loro ultime produzioni: è quindi proprio il caso di dire che riceviamo e volentieri pubblichiamo alcune notizie riguardanti questa società che ha in catalogo alcuni prodotti che, anche se probabilmente non faranno la storia dei videogames, comunque paiono essere piuttosto interessanti. I titoli in questione sono suddivisibili in tre diverse categorie: per quanto riguarda i giochi Arcade, la 7th LEVEL ci propone Battle Beast, Hot Shot e Arcade America; sotto il profilo dei giochi di strategia scopriamo Monthly Python's Complete Waste Of Time, Return To Krondor e G-Nome; infine, nel campo dei giochi educativi abbiamo Tuneland, Great Word Adventure e The Universe According Virgil. Passiamo ora a una breve descrizione dei prodotti in questione: Battle Beast è forse il titolo di punta di questa casa americana, essendo un picchiaduro caratterizzato da una grafica fumettosa dallo stile demenziale e divertente. I fondali animati che ho visto mi sono sembrati egregi, così come lo sono la fluidità dei movimenti, garantita da ben 8000 frame interamente realizzati a mano distribuiti su sei personaggi, e il sistema delle mosse, veramente umoristico e vario (più di 100!). Se a ciò si aggiungono le 9 locazioni da affrontare, le 4 stanze segrete e i power-up nascosti che vi permetteranno di effettuare mosse particolarmente potenti, si capisce come questo sia un titolo da tenere sottocchio. Hot Shot è invece un gioco semplicissimo e intrigante: quale tributo al vecchio Pong dell'Atari 2600, il programma in questione si propone come una sorta di Arkanoid su 4 dimensioni con altrettanti respingenti. Veramente intrigante! Arcade America è invece un platform game demenziale che vi vedrà impegnati a viaggiare alla ricerca dei vostri parenti dispersi per gli USA in seguito alla gigantesca esplosione di dinamite che avevano approntato per farvi scendere dal letto (!). La grafica dell'unico livello che ho visto mi è sembrata molto piacevole mentre piuttosto divertenti risultano essere le semplici sezioni di guida tra una locazione e l'altra. In Monthly Python's Complete Waste Of Time vi troverete alle prese con un demenziale videogame che vi offrirà 27 locazioni con ospiti quali maiali volanti, presentatori folli, polli flatulenti e quant'altro vi



potrebbe passare per la mente. Lo scopo del gioco? Stando a quello che ho visto è semplicemente sparare a qualsiasi cosa si muova: una vera perdita di tempo! Return to Krondor, basato sui best-seller di Raymond Fest della "Riftwar Saga", vi vedrà vestire i panni tridimensionali del principe Arutha impegnato a viaggiare 500 anni nel futuro nei reami di Isles per sconfiggere il male che minaccia i suoi regni. Quanto a G-Nome non c'è molto da dire se non che impersonerete un futuristico sceriffo della galassia impegnato nella ricerca degli estinti G-Nome: il programma, vi porrà nell'abitacolo dei mech Walker e garantirà delle sequenze di combattimento in 3D la cui realizzazione giudicheremo in sede di un'eventuale recensione. Quanto ai tre titoli educativi di cui sopra, si tratta di programmi destinati ai bambini dai 6 ai 9 anni il cui scopo è, attraverso musiche, animazioni, numeri e figure, quello di insegnare la matematica, le lingue e le scienze ai teneri frugoletti che si avvicinano per la prima volta al computer.



## VOCI DI CORRIDOIO

### ARRIVANO I PIRATI SU WINDOWS '95

Anno 2524. In un'era priva di fiducia, in una galassia dove nulla è inviolabile, il terrore ha ricominciato a farsi sentire. I Vek, una delle più spietate razze di pirati, stanno sferrando un attacco su tutti i pianeti per mezzo dei loro vascelli intergalattici, tenendo in ostaggio vari elementi appartenenti alla Federazione Unita dei Pianeti (questa sigla non mi suona del tutto nuova...). Nessuno è riuscito finora ad opporre resistenza. L'unica via di salvezza è Dagger, un leggendario pilota, ormai veterano, entrato nel giro dei mercenari: ed è lui che viene ingaggiato per combattere e distruggere le scorrerie dei pirati.

Questa è l'ambientazione del nuovo prodotto della Microforum che viene presentata nel corso di una lunghissima introduzione ottimamente realizzata in sequenze 3D, accompagnate da discorsi interamente digitalizzati. Dagger's Rage è uno dei primi giochi realizzati per Windows '95 e in grado di girare anche su Windows 3.1, ovviamente con un rendimento nettamente inferiore. Il gioco si svolge in due dimensioni, con l'eccezione delle varie sequenze in 3D che rendono più avvincente il tutto. L'azione vera e propria si svolge nello spazio, con una inquadratura dall'alto che ricorda un po' Banshee: sul lato destro della schermata si trova il quadro comandi, piuttosto dettagliato, sul quale appare la scelta delle armi, il radar, la potenza degli scudi e la velocità.

Alle sopracitate fasi in cui bisogna cimentarsi nel celebre "spara e fuggi", si aggiungono i momenti tranquilli in cui organizzarsi per poter affrontare meglio i nemici. A seconda dei liquidi disponibili bisogna effettuare la scelta più opportuna, soprattutto per quanto concerne le astronavi e gli armamenti. Presso le varie basi situate sui pianeti alleati è presente, inoltre, un terminale sul quale vengono proposte alcune missioni di graduale difficoltà. Una volta fatta richiesta si viene ingaggiati, pagati e si ha a disposizione il briefing dell'attacco da compiere.

Nonostante questa ambientazione spaziale futuristica, è un prodotto che interesserà maggiormente gli amanti di giochi sul genere di 1942. Dagger's Rage richiede, però, un hardware piuttosto sostanzioso, e cioè un 486 DX/2 50 MHz, scheda video Local bus SVGA, CD-ROM a doppia velocità e 8 mega di RAM.



## POLVERE E MACINTOSH

Il panorama non troppo vivace dei giochi per Macintosh si arricchisce di un nuovo titolo: la Cyberflx ha infatti terminato Dust (pubblicato dalla BMG), un'avventura non troppo movimentata ambientata nel vecchio west, tra spatarie, saloon, gioco d'azzardo e amenità varie. La grafica è stata realizzata utilizzando lo stile più classico in voga per questo genere di giochi, e cioè un misto di sequenze animate in ray tracing, personaggi digitalizzati e tutto il resto disegnato a mano - uno strano guazzabuglio che probabilmente avrà anche i suoi estimatori. Grande enfasi è posta sull'aspetto "gioco d'azzardo", forse è per questo che Max ha notato il gioco e ha commissionato questa Voce di corridoio...





## INDYCAR RACING II

Il seguito del tanto acclamato Indycar Racing è in dirittura d'arrivo e vedrà la luce per la fine di novembre. Il caro Doug, PR della Virgin, è venuto a farci visita nei nostri uffici la scorsa settimana, portandoci un bel po' di demo giocabili di vari prodotti, tra i quali anche quello dell'atteso seguito targato Papyrus. Qualche anticipazione in vista della recensione definitiva che, per motivi logistici, verrà redatta sul prossimo numero? Ok, come al solito si tratterà di una simulazione davvero completa sotto ogni punto di vista. Tutto quello che avete potuto apprezzare (se l'avete visto) nel primo Indycar lo ritroverete in questo seguito: fedeltà nella riproposizione dei circuiti

(per il momento erano sei, ma se ne prevedono molti di più), possibilità di settare la macchina come più desiderate per migliorarne le prestazioni "on track", chili e chili di opzioni per tutti i gusti e, dulcis in fundo, l'alta risoluzione di Nascar Racing. In effetti credo che la novità sostanziale sia questa (senza dimenticare la possibilità di giocare in rete), anche se alcune chicche del tipo "si spaccano le sospensioni e le ruote se ne vanno allegramente in giro per il circuito" danno un tocco di realismo in più. Chiaramente ne ripareremo meglio il prossimo numero, analizzando il prodotto nel dettaglio punto per punto...

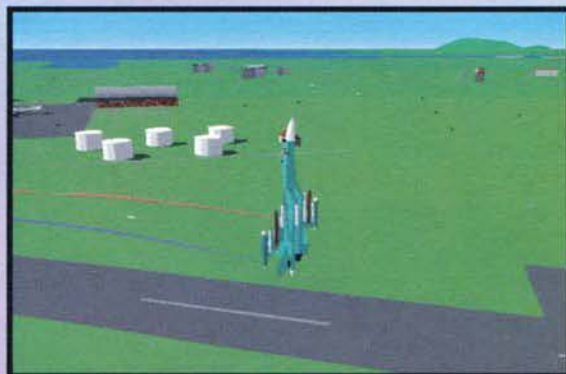


## SU-27 FLANKER: LA MINDSCAPE CI ATTACCA ANCHE DAL CIELO...

In questo Autunno caratterizzato dall'arrivo dei primi giochi per Windows 95 e di un nutrito gruppo di simulatori di volo, non poteva mancare la Mindscape col suo Su-27 Flanker, primo titolo "aereo" dedicato interamente alla nuova piattaforma Microsoft.

Le credenziali che accompagnano questo gioco sono

ne nella figura Pugachev's Cobra, dove il pilota del caccia, viaggiando con questo mostro da 26 tonnellate a pochi metri dal suolo a 450 Km/h, aumentò l'angolo di attacco di 100° decelerando in pochi secondi a 250 Km/h e restando sospeso in verticale spinto unicamente dalla potenza dei motori Al-31F. L'emozione provata allora fu enorme, così come probabilmente lo sarà per voi la prima volta che riuscirete a compiere questa evoluzione sul vostro computer. Il titolo della Mindscape infatti implementa dei sistemi di allenamento interattivi (inclusivi di dimostrazioni di decollo, atterraggio, utilizzo delle armi e manovre acrobatiche), che dovrebbero permettere a chiunque di padroneggiare il proprio velivolo come il più spregiudicato dei piloti. Le "features" del programma però non finiscono qui: Su-27 Flanker, il primo di una



serie di simulatori sviluppati dalla "The Fighters Collection", promette infatti affascinanti e dettagliate animazioni, scenari suggestivi, un potente (quanto immancabile) editor di missioni con interfaccia a finestre, l'opportunità di registrare le proprie missioni che permette al giocatore, in fase di replay, di prendere il controllo in qualsiasi momento ed esplorare diversi scenari, nonché, infine, la possibilità di modificare le condizioni climatiche di determinate missioni con tutte le conseguenze che ne derivano. Interamente ambientato in Crimea, il gioco, che non utilizza alcun oggetto precalcolato, vanta sotto il profilo tecnico una notevole cura nel calcolo dei fenomeni aerodinamici, più di 90.000 diversi oggetti presenti sul suolo e l'interessante opzione in un file liberamente scambiabile con tutti coloro che naturalmente possiedono Su-27 Flanker. Sono infine utilizzabili i joystick della Thrustmaster e della CH Flightstick.

interessanti: il gioco ricrea infatti le sensazioni che si possono provare una volta seduti nell'abitacolo del miglior aereo da combattimento attualmente esistente, l'Su-27 (codice NATO "Flanker"). L'aereo, il cui progetto fu dato in appalto nel lontano 1969 e il cui prototipo vide la luce per la prima volta nel 1979, attraverso varie riedizioni è stato via via migliorato fino a ottenere, tra il 1986 e il 1988, ben 27 record, tra i quali si hanno tutti i primati di ascensione (solo 49 secondi per salire a quota 15000 metri) e quello del volo in alta quota (19335m). Come ultima ciliegina sulla torta, al Salone Internazionale dell'Aeronautica tenutosi nel 1989 a Le Bourget (Parigi), il Flanker si esibì per la prima volta nella storia dell'aviazione



## CREATE YOUR OWN GAMES with GAME MAKER

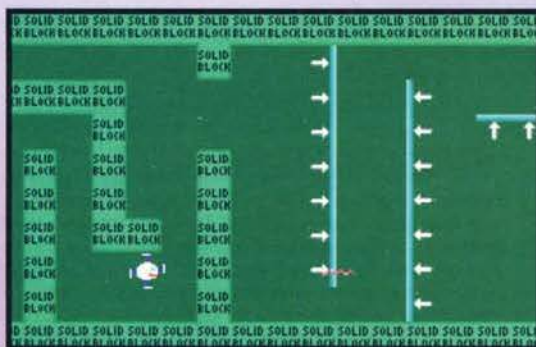
Avete sempre pensato che Sid Meier fosse un fesso, ma voi non sapete programmare? Beh, ma allora statevene zitti! Ehm, no... volevo dire: bene, ora grazie a Game Maker della Microforum avrete finalmente l'opportunità di dimostrare quanto valeate. Questo programma infatti vi permetterà di crearvi da soli tutti i generi di giochi che vorrete, dagli spara e fuggi alle avventure alla Zelda. Quasi un'evoluzione su PC di titoli come il Seuck o AMOS (che però è un linguaggio di programmazione, per cui non centra molto).

Sostanzialmente lo scopo di questi prodotti è fornire ai non programmatori routine e editor già sviluppati, permettendogli di concentrarsi sullo storyboard del gioco senza badare troppo ai dettagli tecnici. Volendo potrete disegnarvi da soli sprite e fondali (e comporre la musica), altrimenti vi basterà scegliere da quelli forniti a corredo del gioco.

Ma veniamo alle caratteristiche peculiari di Game Maker: i giochi generati sono in VGA a 256

colori, e il sonoro sviluppato funziona su ogni Soundblaster (e compatibili). Le "scene" create possono arrivare a 2000\*2000 pixel, e possono scorrere in ogni direzione e con ogni metodo (automatico, a spinta, ecc.). Queste scene le potrete riempire con "blocchi" ognuno avente la sua funzione ai fini del gioco (per esempio possono o meno essere mortali al tocco), e i personaggi che ci "vivranno" dentro potranno avere fino a 200 frame animazione a testa e tutta una serie di attributi ridefinibili di volta in volta.

In pratica l'unico limite (o quasi) è la vostra fantasia (e la voglia di lavorare). Game Maker offre la possibilità di creare molti giochi, ma è bene che non vi aspettiate di poter cavare dal cilindro un capolavoro (basta vedere gli esempi su CD per rendersene conto), perché per quanto bene voi lavoriate alla fin fine il frutto della vostra fatica potrà essere degno al massimo di entrare in qualche BBS come shareware. Insomma: se volete iniziare a creare giochi in maniera non troppo impegnativa Game Maker può andare, ma sappiate che i limiti ci sono. Certo, per far vedere il vostro gioco agli amici va bene, ma nulla di più.

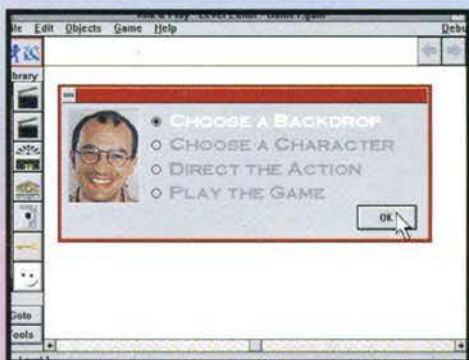




## PRIMO TORNEO MONDIALE DI CLICK & PLAY

Vi sentite dei geni incompresi? Avete tante buone idee ma non conoscete i segreti della programmazione? Sentite di avere in mente il videogame dell'anno? Niente paura: per tutti voi è stato non solo creato il programma Klick & Play che vi permette di realizzare numerosi videogame con una facilità che lascerebbe imbarazzato anche un bambino, ma è stato pure indetto il Primo Torneo Mondiale organizzato in Italia dalla Software & Co. in collaborazione con tutte le principali riviste del settore. Partecipare è facile: dovrete semplicemente far pervenire alla nostra redazione entro la fine di Novembre un vostro lavoro realizzato col software in questione. Di tutti i programmi ricevuti, selezioneremo i migliori e li proporremo all'attenzione della Software & Co. la quale, confrontando questi lavori con quelli segnalatele dalle altre riviste, eleggerà il Campione Italiano di Klick & Play.

Se credete però che le cose finiscano qui vi sbagliate: il lavoro del Campione Italiano entrerà in competizione nientemeno che col software realizzato dai vari campioni di ogni singola nazione, tutto ciò al fine di eleggere il primo Campione Mondiale di Klick & Play.



Se già state guardando il vostro mappamondo con una strana luce di bramosia della vostre pupille, allora è meglio che vi mettiatelo da subito al lavoro e che spediate le vostre realizzazioni specificando tutti i vostri dati a:

Xenia Edizioni  
V. Carducci 31 - 20123 Milano

Non siete ancora sufficientemente allettati? Allora leggetevi i premi in palio e poi ditemi cosa ne pensate...

### PREMI

1° Premio: Il Campione del Mondo verrà premiato con un biglietto aereo per il giro del mondo e con 1000 sterline (circa 2.500.000 lire) da spendere a proprio piacimento.

2° Premio: Il Campione Italiano vincerà un soggiorno in Florida per due persone della durata di una settimana, viaggio compreso.

3° Premio: Il Campione di TGM riceverà un abbonamento gratuito alla nostra rivista per un anno e un bellissimo bomber personalizzato Klick & Play.

Come dite? Avete già l'acquilina in bocca? Beh, come ogni concorso che si rispetti, c'è anche un regolamento da leggere. Eccovelo qui di seguito:

### REGOLAMENTO

1) Tutti i giochi devono essere delle vostre creazioni originali, non derivanti

da esempi forniti con Klick & Play o altri prodotti già presenti sul mercato.

2) Alla gara non possono partecipare dipendenti o collaboratori delle società

distributrici di Klick & Play o delle società pubblicitarie.

3) Tutti i programmi creati con Klick & Play sono soggetti alla licenza relativa

agli usi commerciali, come riportato nel manuale dell'utente.

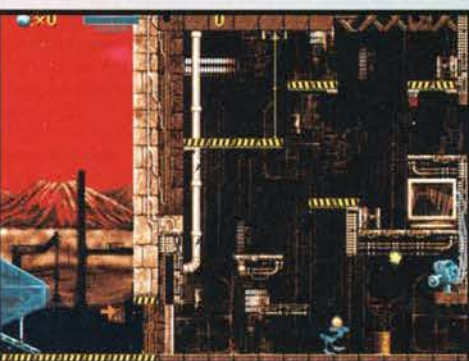
4) Ogni gioco può essere presentato a una sola rivista.

5) Il programma dovrà giungere alla nostra redazione entro e non oltre il 30/11/95.

6) Il software realizzato non dovrà contenere alcuna caratteristica che possa

violare i diritti di copyright e, naturalmente, dovrà essere realizzato utilizzando Klick & Play.

Beh che state aspettando? Non siete ancora al lavoro?



## ECTS: UN SUCCESSO OLTRE OGNI ASPETTATIVA

Ampiamente trattata nel numero precedente, l'edizione autunnale dell'ECTS si è rivelata un successo per gli organizzatori, se si considera che all'esposizione tenutasi nel mese di Settembre a Londra sono accorsi ben 10593 visitatori contro gli 8948 dell'edizione primaverile e gli ancor più esigui 6924 dell'ECTS dell'anno scorso. Tale successo non è soltanto dovuto all'incredibile espansione del settore quanto al fatto che la fiera londinese ha ormai raggiunto un livello di fama tale che gli espositori accorrono da tutto il mondo certi di poter offrire ai loro prodotti un'adeguata vetrina. Non è infatti un caso che colossi quali Sony, Microsoft, Virgin, Warner, BMG, Apple ed Acclaim abbiano partecipato anch'essi. L'autunno 1995 ha rappresentato anche il primo appuntamento per il primo ECTS Investor's Session, che ha attratto gli interessi del mondo finanziario: d'altronde, non è certo una novità, la mole dei capitali circolanti attorno al mondo del software è ormai ingente.



## UN MAGO TUTTO ITALIANO

Anche se con qualche mese di ritardo, è adesso disponibile in tutti i negozi la versione con i sottotitoli in italiano del secondo capitolo delle avventure di Simon the Sorcerer (recensito sul numero di settembre). Se siete amanti delle avventure alla Monkey Island, è un appuntamento che non potete proprio lasciarvi sfuggire.

Foto SImone.tiff





## TGM NEWS

un'anno fa perché siamo sicuri che nessuno di voi lo ha mai giocato 'cavalcando' un vero go-kart da competizione (in una serie di testa a testa sono previsti un sacco di premi). E poi, ringraziando la Software & Co., la Lago e la Escom, avremo al nostro stand una postazione di sicuro effetto che vanterà una riproduzione dell'abitacolo dell'F16 con tanto di joystick della Thrustmaster e casco virtuale (quello casalingo) per giocare a Mechwarrior II. Insomma, se non venite a trovarci vi perderete una fetta in anteprima del futuro videoludico. Il nostro stand è il G 04 pad. 42 e saremo nel quartiere fiera di Milano dal 30 Novembre al 4 Dicembre.

## PENTHOUSE: WALKING ON THE WILD SIDE...

Tutto quello che avete sempre voluto sapere sull'intrigante mondo del sesso nel cyberspazio è ora a vostra portata di mano, grazie all'ultimo prodotto della Penthouse Interactive, The Penthouse Guide To Cybersex. Pubblicato da una delle più autorevoli fonti al mondo per quanto riguarda l'erotismo, il prodotto, disponibile sul mercato americano a partire dal 23 Ottobre a un prezzo indicativo di \$30, conterrà tutte le informazioni più scottanti del momento. Potrete così conoscere quali sono le BBS da contattare per reperire le immagini più provocanti, così come verrete a conoscenza delle zone calde di Internet dove trovare i dettagliati resoconti delle esperienze sessuali di coloro che partecipano alla "conference". La guida conterrà poi stimolanti informazioni circa i CD-ROM prodotti da Playboy, New Machine, PIXIS, Vivid Interactive e, naturalmente, Penthouse Interactive. In attesa che il Congresso degli Stati Uniti si pronunci circa la proposta di censurare Internet, gli amanti delle sensazioni piccanti troveranno in questo prodotto una indubbia fonte di informazioni di tutto interesse...

## QUANDO IL FALLIMENTO NON E' UN'OPZIONE, SI DEVE POTER FARE AFFIDAMENTO SUL PROPRIO HARDWARE...

E' più o meno questo il messaggio lanciato dalla CH Products nel presentare la nuova serie di joystick e 'throttle' F-16, chiaramente dedicata a tutti gli appassionati di simulazioni aeree militari. La casa californiana, che ha presentato la sua nuova collezione per la prima volta all'edizione autunnale dell'ECTS, promette infatti una serie di 8 nuove periferiche capaci di soddisfare sostanzialmente tutte le fasce di mercato. A partire dal design dei joystick realmente utilizzati sui caccia militari F-16 Falcon, i modelli F-16 Flighstick, F-ne di risolvere il problema con la serie Max-X che permette delle prestazioni di tutto rispetto avvalendosi della Line Technology, capace di spostare masse d'aria superiori a parità di dimensione della cassa di risonanza. Le novità però non finiscono certo qui: tutti i nuovi prodotti della casa di Vancouver permettono di avvalersi del sistema Spatializer 3D Stereo capace o di surclassare per prezzo e risultati effettivi concorrenti quali il Q-Sound e l'SRS. Per chi ancora non avesse capito di cosa stia

## COS'HA IN COMUNE UN MOUSE CON UNA FETTA DI PANE E NUTELLA?



la vostra tastiera, la serie di mascherine decorative per tastiera Mask farà senz'altro al caso vostro. I soggetti? La Computer Comforts accenna a cieli in tramonto, radiche di noce, prati verdi, banconote e pelli di leopardo. Distribuiti dalla Tucano S.R.L., i prodotti in questione saranno disponibili non solo presso i negozi di computer ma anche nelle librerie, edicole e supermercati. I prezzi poi si rivelano decisamente interessanti: con una spesa attorno alle 10.000 lire sarà infatti possibile portare a casa una simpatica nota di allegria che rallegherà senz'altro il vostro computer.

Stando alla Computer Comforts le affinità sono molte, se è vero che con le due nuove linee di prodotti, Delikatesen e Mask, le nostre postazioni di lavoro usciranno dal loro abituale grigiore per animarsi delle colorazioni più vivaci. Per quanto riguarda la prima, si tratta di un'originalissima collezione di mouse pads dai soggetti più svariati: si passa dalla succitata fetta di pane e Nutella per giungere all'anguria, il tutto passando attraverso torte di compleanno, cracker e cornetti e cappuccini. Quello che colpisce particolarmente, oltre alla perfetta realizzazione di questi gadget, è la loro forma: dimenticatevi quindi i classici tappetini dalla forma rettangolare: qui vi troverete a dover muovere la vostra periferica entro i frastagliati spazi delimitati dal guscio di un'ostrica o entro i bordi di un'irregolare uovo alla piastra. Se poi volete personalizzare anche

## RAYMAN ARRIVA SUL PC

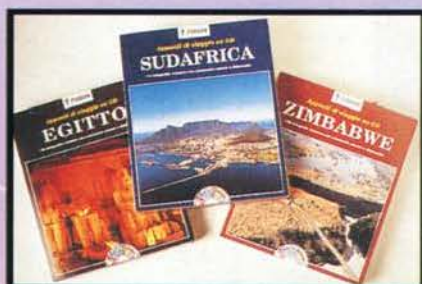
Dopo il successo su PlayStation e Saturn, la Ubi Soft prosegue le avventure della simpatica melanzana anche sul PC. Come nelle versioni per console, vi troverete a dover esplorare 6 mondi divertenti e colorati per scoprire e liberare tutti gli Electroons imprigionati dal diabolico Mr Dark. Quanto ai dati tecnici, il prodotto, disponibile da Dicembre in formato CD-ROM, vanterà più di 50 personaggi, 40 diversi brani di accompagnamento e 200 effetti sonori senza parlare degli oltre 100 passaggi segreti e delle venti zone segrete che solo i giocatori più esperti riusciranno a trovare.



## FINSON VI PORTA IN GIRO PER IL MONDO



Quante volte la vostra sete di viaggi alla volta di mondi sconosciuti e inesplorati si è dovuta arrendere per mille motivi alla realtà dei fatti? Forse troppe, e deve essere stato pensando a questo problema che ha afflitto più o meno tutti almeno una volta che l'italiana Finson ha preparato per voi una serie di raccolte fotografiche su CD-ROM che vi permetterà di approfondire le tematiche a voi care stando comodamente seduti sulla vostra poltrona davanti al PC. Tra i titoli attualmente disponibili ricordiamo, sotto il profilo geografico, Egitto, Sudafrica, Zimbabwe e, sotto quello etologico, Orsi Bianchi e Orsi Bruni. Il prodotto che ho avuto il piacere di provare è stato "Appunti di viaggio: Orsi Bruni", titolo che com'è chiaro è dedicato a una specie di animali che ha sempre affascinato un po' tutti. Il programma, funzionante sotto Windows, si compone di una serie di immagini consultabili sia per argomenti che omogeneamente nella loro completezza. Visualizzate all'interno di una sorta di raccoglitore, le fotografie, una volta selezionate, saranno accompagnate da dei succinti commenti che vi illustreranno i soggetti prescelti. Da sottolineare infine che la Finson fornirà ai propri acquirenti un servizio di assistenza automatico funzionante tutti i giorni 24 ore su 24, in grado di risolvere tutti i quesiti che generalmente affliggono gli utilizzatori di software meno esperti.





## BALENE E CAPODOGLI RACCONTATI SUI NOSTRI MONITOR



Come alcuni di voi sapranno, la Olivetti è stata una delle prime case italiane a intraprendere la strada della multimedialità, settore di importanza via via crescente nel campo della comunicazione. Con la creazione nel 1993 della casa editrice Opera Multimedia, la casa di Ivrea ha così intrapreso una strada per certi versi interessante anche se limitata da un target al



momento ancora limitato. Dopo averci presentato in questi anni titoli di successo come Gli Uffizi o Il Seicento e Il Settecento (curate queste ultime da Umberto Eco), ecco ora il primo volume di una nuova serie di prodotti dedicati all'affascinante mondo del mare, Balene e Capodogli. Il primo CD-ROM di questa Enciclopedia del Mare vi condurrà nel mondo dei cetacei, i mammiferi marini che da sempre hanno affascinato l'uomo. Realizzato con la consulenza dei migliori esperti internazionali e, soprattutto, in collaborazione col Museo Oceanografico di Monaco, il prodotto vanta 800 schede, 1000 immagini, 20 minuti di immagini video, 1 ora di audio e numerose animazioni. Numerosi disegni a corredo dell'opera sono inoltre stati realizzati dallo stesso curatore dell'opera, Maurizio Wurtz, attualmente docente Anatomia Comparata presso l'università di Genova nonché Conservatore presso lo stesso Museo Oceanografico di Monaco. Il titolo è stato diviso in 5 sezioni: Le Specie, Biologia, Zoogeografia, Interazione Uomo/Cetaceo e I Musei.

Nella prima è contenuta una completa classificazione delle varie specie conosciute di cetacei oltre alla storia della loro evoluzione e la descrizione delle specie estinte; nella seconda vengono descritte le caratteristiche biologiche generali e specifiche di ognuna delle 14 razze; nella terza viene spiegata l'attuale distribuzione nel mondo dei questi mammiferi nonché il modo nel quale essa si è evoluta nei secoli; nella quarta viene trattato il contraddittorio rapporto uomo/cetacei che vede problematiche quali caccia, inquinamento e estinzione contrapposte a protezione, ricerca scientifica e Whale Watching; nella quinta infine sono infine presentati i musei del mondo che costituiscono dei punti fermi per la conoscenza dei cetacei. Il prodotto, che sarà disponibile in Italiano, Inglese e Francese, avrà un prezzo di 99.000 lire e sarà acquistabile nelle librerie e nei computer-shop.



## I GIOCHI DA TAVOLO DELLA HASBRO: UN CLASSICO PER TUTTE LE OCCASIONI

Probabilmente non tutti conosceranno la casa succitata; al contrario, è molto più facile che almeno una volta abbiate sentito parlare dei giochi da tavolo della MB e della Parker. Le case in questione rappresentano i due marchi della Divisione giochi in scatola della Hasbro Italy e ci hanno regalato in questi anni prodotti quali Trivial Pursuit, Pictionary, Taboo, Saltinmente e Forza 4. Non paghe dei successi ottenuti, le due società propongono anche per quest'anno dei nuovi prodotti destinati a costituire un'ottima alternativa natalizia ai soliti dischi e libri che solitamente si regalano all'occorrenza. Per i bambini, si parte dagli originali giochi Topopazzo, Cocco Golf, Karate Fighters, Flix e Elefan, per giungere a quelli ispirati alle avventure dei loro eroi quali Sailor Moon, Power Rangers, VR Troopers e Batman Forever. Per gli adulti invece, oltre alle nuove versioni di alcuni "classici" quali Trivial Pursuit Edizione Football (anche in versione Travel) e Trivial Pursuit Edizione dell'Anno, sono attese delle novità assolute quali Perudo e Enigma. Il primo, basato sul rischio e sulla scommessa, non è nientemeno che un gioco a dadi di origine peruviana; il secondo, una sorta di intrigante battaglia verbale, vedrà di fronte due giocatori impegnati a scoprire un diagramma di parole crociate, unite da un tema comune, che si nasconde nella carta dell'avversario. In chiusura, non va poi dimenticato che il classico dei classici, Mastermind, è anche per quest'anno riproposto in tre versioni: ideato nel 1970 dall'ingegnere rumeno di origine polacca Marco Meirowitz come sistema per insegnare i processi logici al proprio figlio, il celebre gioco di strategia sarà presente nelle versioni base, Travel e tridimensionale.



## TGM NEWS

parlando, specifico che lo Spatializer 3D è un processore capace di ricreare un effetto audio surround utilizzando due soli altoparlanti anziché i soliti 5 cui ci aveva abituati la Dolby. Lunghi studi effettuati nel nuovo campo della psicoacustica hanno così permesso la realizzazione di una tecnologia capace di ricreare due casse 'fantasma' che l'utente sentirà come alle sue spalle, il tutto attraverso un processo a tre fasi di filtraggio delle onde sonore. Già, vi domanderete voi, 'ma come faccio io che ho appena comprato una coppia di casse giusto l'altro giorno?'. Non c'è problema: in vostro soccorso viene il sistema Imager, sviluppato congiuntamente dalla Labtec e dalla Spatializer Audio Laboratories Inc: si tratta in sostanza di un apparecchio che si inserisce comodamente tra l'uscita audio della vostra scheda sonora e gli altoparlanti, permettendovi quindi di ottenere gli effetti tridimensionali cui accennavo poco sopra. Se infine volete esagerare, la casa americana mette a vostra disposizione il subwoofer SB-8 da 40 watt capace di risposte di frequenza degne dei più accreditati sistemi home-theater.

## KIYEKO E I LADRI DELLA NOTTE ARRIVANO SUL MAC

Visto il positivo riscontro ottenuto da questa fiaba interattiva per bambini dai 4 ai 9 anni, la Ubi Soft ha pensato di convertire questo titolo anche per il Macintosh. Il prodotto, che narra le avventure di un piccolo indiano che parte alla ricerca dei serpenti che hanno rubato la notte, sarà disponibile questo mese a un prezzo indicativo di 69.900 lire.

## FUSIONE TRA WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT E TIME WARNER INTERACTIVE EUROPA

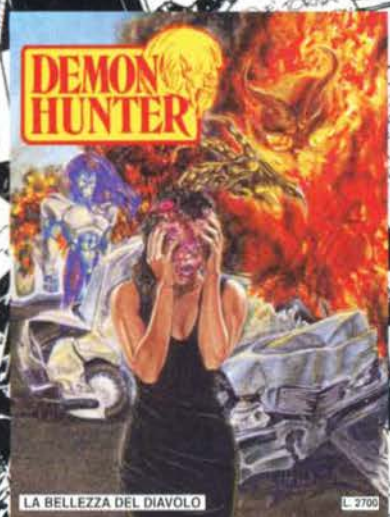
Il 10 Ottobre la Warner Interactive Entertainment (WIE) che, come tutti sanno, è una dei più importanti colossi della comunicazione mondiale, si è fusa con la Time Warner Interactive Europa (TWI), la quale non rappresentava altro che il ramo di vendita e distribuzione della TWI americana. La nuova società, con sede a Londra, svilupperà software per PC, Playstation, Saturn nonché prodotti di intrattenimento per le numerose divisioni della Time Warner, includendo tra queste la Warner Music Group e la celebre emittente americana HBO. I mercati oggetto delle attenzioni di questo colosso, che manterrà il nome di Time Warner Interactive, saranno nientemeno che Europa, America Latina, Estremo Oriente e Africa: naturalmente, le reti di vendita e distribuzione resteranno quella della vecchia TWI. Il senso di questa operazione è da ricercarsi unicamente nel raggiungimento di migliori economie di scala per quanto riguarda marketing, merchandising e lo sviluppo del software: i primi prodotti risultato di questa fusione, oltre all'ormai noto Primal Rage, saranno Sensible World Of Soccer e Z.



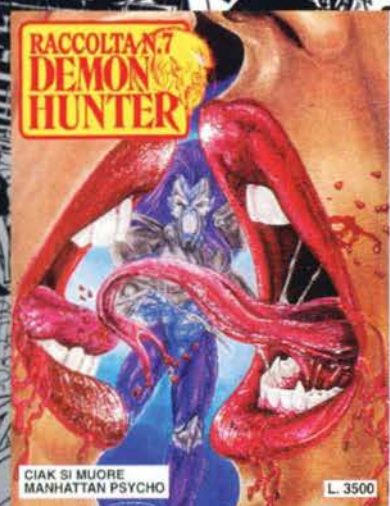
# in edicola a novembre il fumetto **Demon Hunter**



BELLAFANTE DESIGN STUDIO - MILANO



n° 30 "La bellezza del diavolo"



Trovate ancora la raccolta n° 1  
"Ciak si muore" + "Manhattan psycho"



# CRUSADER

N O R E M O R S E

**CARICA E SPARA!**

Un'avventura ai confini  
della realtà in cui potrai  
scegliere l'azione che preferisci.



Origin e We Create Worlds sono marchi registrati della Origin Systems, Inc. Crusader è un marchio registrato della Origin Systems, Inc. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts. Prodotto in U.S.A.

**ORIGIN**

*We create worlds.*



CTO S.p.A. Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)

PC CD ROM IN ITALIANO



# GUERRE STELLARI E' SCONFITTA!

**Ebbene sì. Con l'uscita di Wing Commander 4, la più famosa saga videoludica che la storia ricordi supererà numericamente la famosissima trilogia cinematografica (almeno fino all'uscita dei nuovi film...)!**

Vi ricordate il numero speciale di TGM uscito nello scorso Dicembre? Io sì, benissimo (sarà forse perché ce l'ho davanti agli occhi in questo istante?). Ricordo che è stato uno degli ultimi (il penultimo, per l'esattezza) che ho semplicemente letto e non contribuito a realizzare, e ricordo anche che buona parte di quello speciale natalizio era dedicato a una delle software house migliori del mondo, vale a dire la Origin. Oltre a un'accurata descrizione della sede della megaditta e a un interessante reportage dell'esclusi-

L'Arrow è un caccia leggero monoposto, già presente in Wing Commander 3. Qui, a quanto pare, verrà utilizzato dalle forze ribelli.

La qualità delle texture che ricopre le astronavi è ulteriormente aumentata, garantendo un assoluto realismo (guardate l'ombreggiatura di questo caccia Arrow!).



L'inizio della missione, nell'hangar della nave madre. Anche da distanza ravvicinata, come si vede, le texture mantengono un elevato livello di dettaglio.

va avventura di Halloween realizzata da Lord British (pardon... Richard Garriott), il pezzo forte era costituito dalla recensione del titolo in assoluto più atteso dello scorso Natale, vale a dire Wing Commander 3 (che io guardai con un certo distacco: allora avevo solo l'Amiga e l'unico Wing Commander che avessi mai visto era stato la pessima conversione per la macchina Commodore), che si affermò come il migliore nella kermesse delle vendite nel periodo di festa.

Ora il mondo, esattamente come un anno fa, è in

Da qui iniziano tutti i guai. Questo povero pilota della Confederazione è la prima vittima dell'attacco ribelle che obbligherà il colonnello Blair a tornare ancora una volta in azione.



trepida attesa per l'arrivo di Wing Commander 4, nuovo episodio della serie, che promette di migliorare i fasti di questa storica saga, una di quelle che hanno maggiormente segnato l'industria del videogame.

Wing Commander, a partire dalla sua prima incarnazione, ha infatti dato l'avvio al filone dei giochi con texture applicate su poligoni in 3D, che oggi coprono buona parte del mercato, dando con il passare del tempo un significativo contributo nel portare questo tipo di grafica ai risultati odierni, che la rendono distinguibile a fatica dalla realtà (ho ancora negli occhi la grafica di EF2000...).

Ma non si è limitato a questo: tutte le sequenze animate che trovate inserite nei giochi più disparati hanno, a ben vedere, origine dal primo, storico titolo Origin. Prima è stata la volta delle immagini disegnate e poi, in WC3 e ovviamente in misura maggiore in que-





Le megabattaglie stellari sono veramente spettacolari. Qui vediamo l'Intrepid (la nostra nave) mentre cerca di sottrarsi ai colpi di una corazzata della flotta avversaria.



Il nostro Hellicat ripreso all'interno della sua tana, la nave Intrepid. In casi come questi il frame-rate in SVGA su un DX2 con scheda PCI è di 4/5 frame al secondo.

collante a queste missioni ci sono, come già detto, delle bellissime sequenze animate in cui potrete parlare con i vostri compagni di volo, attingendo preziose informazioni sullo sviluppo della storia, e scegliere il vostro wingman, ossia il gregario che volerà con voi contro il nemico (a proposito, in WC4 scordatevi i Kilrathi). Queste sequenze, teoricamente marginali per il

gioco, hanno assunto una rilevanza sempre maggiore con il passare degli episodi, giungendo non dico a superare in importanza il simulatore vero e proprio, ma quantomeno ad affiancarlo. Resta il fatto Wing Commander 3 e il nascento 4, anche senza tener conto di questi 'film nel gioco', sono i migliori simulatori di megabattaglie spaziali in circolazione (anche se forse WC3 era in effetti inferiore a TIE Fighter). Bene, dopo questa (spero) esauriente spiegazione su che cosa sia e che cosa rappresenti per il mondo videoludico Wing Commander 4, è ora di immergerci completamente in questo gioco, ultima produzione diretta da quel genio che risponde al nome di Chris Roberts, che sarà quasi certamente in vetta a tutte le classifiche di vendita del prossimo Natale (ammesso che ci sia abbastanza gente dotata di computer per farlo girare... date un po' un'occhiata al box!).

La trama ha luogo alcuni anni dopo la definitiva sconfitta dei Kilrathi, avvenuta in WC3. Il colonnello Christopher Blair (alias Mike Hamill, alias Luke Skywalker, alias voi) è oramai in pensione, visto che più nessuna minaccia grava sulla Confederazione. O almeno così pare. Infatti gli esseri umani, una volta finito di scannarsi con i famosi gattoni, hanno potuto riprendere a scannarsi tra di loro: una furiosa guerra civile è scoppiata nelle zone di confine della Confe-

La presenza femminile ci sarà, ovviamente, anche in Wing Commander 4 (e, come si può vedere nell'immagine, sarà di ottimo livello...).



sto quarto episodio, di spezzoni digitalizzati interpretati da autentiche stelle del cinema internazionale.

Anche lo schema di gioco di WC ha segnato un'epoca. Si tratta in sostanza di una serie di missioni non lineari ambientate nello spazio (il gioco non è altro che un 'semplice' simulatore di battaglie spaziali). Non lineari significa che, a seconda del vostro comportamento in ogni singolo combattimento, la trama principale prenderà una certa direzione, che vi porterà alla vittoria o alla sconfitta finali. A fare da



La nostra casa in Wing Commander 4: l'astronave Intrepid. Non so a voi, ma a me ricorda non poco la Base Bianca di Gundam in memoria.



Così, giusto per divertimento, ho sparato tutti i missili del mio Hellicat addosso alla Bluepoint, mia alleata. I danni ci sono stati (si vede nel display in basso a destra), ma nemmeno troppi...

derazione, e indovinate un po' chi viene richiamato dalla pensione per risolvere la situazione? Terence Dool, un tenente della Marina Federale, arzillo ottantenne che... no, scherzavo (ah ah). Voi, ovviamente. Anzi, lui. Insomma: il colonnello Blair. Vi troverete così immersi fino al collo in questa pericolosa situazione, in cui sarà difficile distinguere gli amici dai nemici e sistemare le cose. Ma, come è logico, se volete che la Confederazione sopravviva e, soprattutto, che prima o poi esca Wing Commander 5, dovrete riuscirci.



## GUERRE STELLARI E' SCONFITTA!

Una trama intrigante, scritta da sceneggiatori veterani di Hollywood, Terry Borst e Frank DePalma (già autori di WC3).

Naturalmente la parte più importante del gioco resta pur sempre il simulatore di combattimento, ma non temete: la Origin, anche qui, ha apportato numerose modifiche che, seppur non sostanziali (in fondo vista la qualità di WC3 non ce n'era nemmeno bisogno), daranno al gioco un look decisamente migliorato e faranno aumentare la sfida offerta.

Tanto per cominciare sono state ulteriormente migliorate le texture che ricoprono tutte le navicelle spaziali: pensando che già le ultime erano francamente un qualcosa di assurdo, salta subito all'occhio



Il buon vecchio caccia Helcat, colonna portante della Confederazione contro i Kilrathi, sarà ancora con noi in questa nuova, epica avventura.



A postbruciatori accesi questo caccia stellare sta cercando di inquadrare il proprio bersaglio, sullo sfondo di un'indifferente cometa.

Wing Commander 4 ha abolito, quasi del tutto, le residue differenze che esistevano tra i filmati di celluloido e quelli elettronici. La principale di queste era la recitazione davanti al famoso "Blue Screen", cioè il fatto che gli attori svolgevano la propria parte immaginandosi un ambiente che sarebbe poi stato generato dal computer. Bene, in WC4 le cose non stanno così: per sette settimane il cast del gioco ha recitato negli Ren Mar Studios, a Hollywood, sfruttando 38 set creati appositamente per questo film (mi si passi il termine) sparsi in ben 4 studi di registrazione. Questo assicura l'ambientazione e l'interazione attori/sfondo a livelli che prima di Wing Commander 4 non erano neppure ipotizzabili.

Tanto per chiarire voglio dirvi solo una cosa. Per realizzare le riprese del programma sono stati spesi oltre nove milioni di dollari (N-O-V-E), che valgono più o meno quattordici miliardi di lire. No, dico, ci rendiamo conto?

Su questi set si muovono attori di assoluta fama mondiale, gli stessi che hanno già dato vita al terzo episodio della saga. Rivedremo così Malcom McDowell (Tolwyn, il comandante delle forze della Confederazione), Tom Wilson (Maniac, il pilota "un po'" fuori di testa), John Rhys Davies (Paladin, prezioso consigliere del protagonista), e, più che ogni altro, il mitico Mark Hamill (il Colonnello Blair).

Entusiasta della sua prima prestazione digitale Mark è stato ben felice di tornare a interpreta-



re Blair nella nuova produzione di Chris Roberts, tanto più che ha affermato che ora tutto il lavoro e il risultato finale sono veramente uguali a quelli di un film, visto che si recita, come già detto, su set reali, non in ambienti virtuali (se lo dice lui c'è da credergli...). Insomma: con un simile cast non c'è dubbio: il film Wing Commander 4 riscuoterà un successo senza precedenti ai botteghini!



Un pensieroso ammiraglio ammira (sarà per questo che si chiama così?) la Flotta Stellare dal finestrone panoramico del suo ufficio. Una scena che riporta alla mente immagini mitiche della trilogia di Guerre Stellari, non trovate?

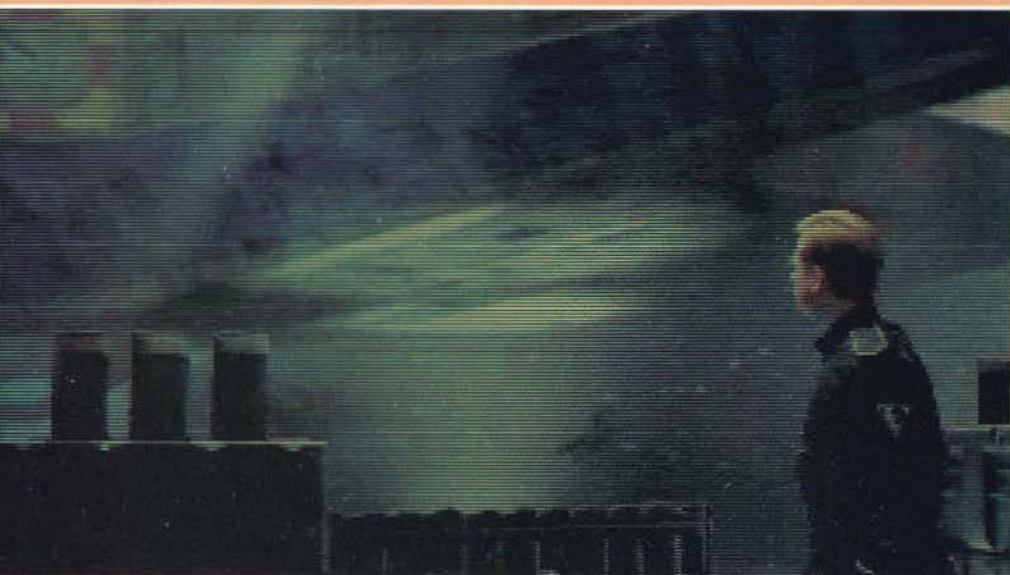
che con WC4 ci troveremo immersi in un'ambientazione spaziale ultrarealistica, anche grazie al fatto che l'intero gioco potrà essere visualizzato in SVGA. Ci saranno poi nuove armi e nuovi tipi di missili, degli HUD (Head Up Display, quelle simpatiche scritte verdi sul monitor che evitano la fatica di dover sempre guardare i comandi in fondo allo schermo) completamente rinnovati e molto più funzionali al combattimento, oltre a delle nuove esplosioni ancora più spettacolari.

Anche la qualità audio è stata notevolmente incrementata: Wing Commander 4 genererà sonoro digitale, con tutta una serie di nuovi effetti sonori e un sacco di brani musicali degni di un megacollaudato cinematografico.

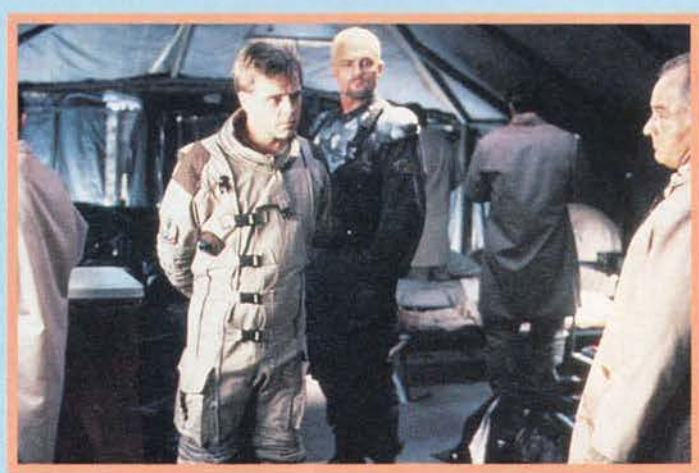
L'ultima novità riguarderà i filmati, che ora potranno essere "proiettati" con colore e sonoro stereo a 16 bit.

Fino a qui arrivano le notizie della press release giunta d'oltreoceano, ma, si sa, nelle press release si può scrivere tutto e il contrario di tutto. Fortunatamente per voi insieme ai fogli scritti qui in redazione è arrivato anche un CD contenente un demo del gioco, consistente in un filmato introduttivo e in una missione di puro blastaggio, che mi ha permesso di poter già esprimere alcune considerazioni su tutte queste novità annunciate dalla Origin.

Premesso che in questo demo non erano a disposizione nuovi veicoli spaziali ma i vecchi (ma sempre validi) Helcat V e Arrow, devo dire che la qualità della grafica ha veramente dell'incredibile. In SVGA è come trovarsi veramente in mezzo all'azione, anche se devo dire che forse il cielo stellato che fa da sfondo alle battaglie può essere realizzato un pochino meglio (e probabilmente lo sarà). Posso comunque







testimoniare che le nuove armi e le nuove esplosioni ci sono, e fanno il loro bell'effetto. Molto comodo è poi il nuovo HUD, forse il migliore che mi sia mai capitato di vedere. Permette di avere sempre sotto controllo tutta l'azione, senza essere mai caotico (sui nuovi cockpit non posso dire niente, visto che non ce n'era nemmeno uno). Grande importanza, poi, hanno mantenuto le comunicazioni con i compagni di volo, vitali per la riuscita di molte missioni in WC3. Anche il metodo di controllo mi è sembrato decisamente migliorato: il nostro caccia stellare è perfetta-

mente padroneggiabile sia da tastiera che da mouse che da joystick. E se il Thrustmaster rimane la scelta migliore per la quantità di comandi disponibili direttamente sullo stick il metodo di controllo più comodo, secondo me, si identifica con il mouse. Passando alla parte musicale vi comunico che le musiche presenti sul CD demo sono qualcosa di eccezionale. Proprio quello che ci si aspetta da un grande film di fantascienza, e realizzate in maniera impeccabile; promettono di contribuire sostanziosamente a fare di Wing Commander 4 il miglior simulatore spaziale mai realizzato.

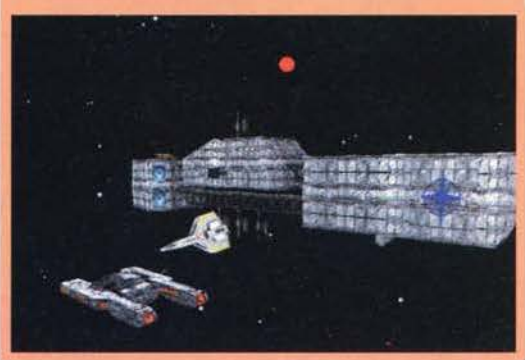
Naturalmente anche il filmato "dimostrativo" svolge egregiamente il suo compito: la qualità è veramente elevata, almeno pari a quella dei filmati visti poco tempo fa in Phantasmagoria (il che è un bel complimento). Gli scenari, poi, grazie al nuovo metodo adottato dalla Origin, sono i migliori mai visti in un videogame (davvero incredibili... Leggete il box loro dedicato...). Insomma: viste le premesse sembra proprio che ancora una volta la Origin riuscirà là dove molti altri hanno fallito, cioè nella realizzazione del fantomatico "film interattivo". Wing Commander 4, ancora più dei suoi predecessori, ci permetterà di realizzare uno dei sogni più grandi di ogni appassionato di fantascienza che si rispetti: assistere a un grande film, colmo di spettacolari effetti speciali e colpi di scena mozzafiato, avendo la possibilità di influire direttamente sul destino del protagonista e dell'intera razza umana (e soprattutto di disintegrare centinaia e centinaia di astronavi avversarie...). Se, come me, non vedete l'ora di sapere se veramente tutte queste promesse meravigliose saranno state mantenute non posso fare altro che raccomandarvi di aspettare fiduciosi uno dei prossimi due numeri di TGM, dove troverete quasi certamente la recensione del prodotto finito, visto che il periodo di lancio comunicato dalla Origin è Natale (ah, dal momento che avete ancora un po' di tempo a disposizione, iniziate a mettere via i soldi per l'upgrade della vostra macchina, quasi certamente necessario...).

Davide Solbiati

Un piccolo shuttle da trasporto, appena decollato dall'hangar dell'Intrepid. In WC4 sono presenti molti mezzi spaziali, e tutti sono resi in maniera perfetta.



Intorno alle due navi della flotta federale ronzano costantemente due Helicat in missione di sorveglianza. Questa nave non vi ricorda quella dei marine di Alien 2?





A V A L O N

# LA MAGIA DEL GIOCO

NEI NEGOZI  
AVALON  
POTRAI TROVARE  
IL MEGLIO DEI  
GIOCHI DI RUOLO  
E DI SIMULAZIONE,  
I WAR GAME  
PIÙ APPASSIONANTI  
E MAGIC,  
IL GIOCO  
DEL SECOLO!

AVALON È

A MILANO  
VIA SETTEMBRINI, 20  
TEL. 02/29400410

A BOLOGNA  
VIA PETRONI, 6  
TEL. 051/234459

A TORINO  
VIA MAGENTA, 0  
TEL. 011/5617252



Le Terra dei Sogni  
**AVALON**  
NEGOZI

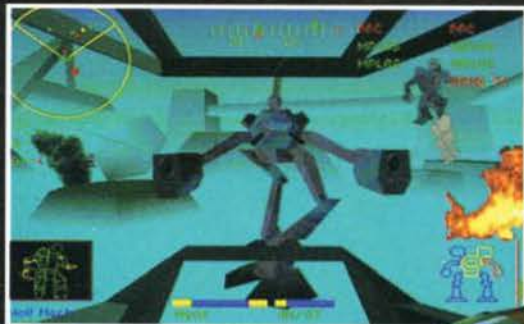
GIOCARE  
NON È MAI STATO  
COSÌ BELLO



# MECH WARRIOR 2

31ST CENTURY COMBAT

Versione  
PC CD-ROM



L'ANNO È IL 3057.

LA RICERCA DEL POTERE

HA DATO VITA A UNA

SOCIETÀ COMPOSTA DA

BANDE RIVALI. FEROCI LOTTE

SCONVOLGONO L'UNIVERSO.

LA GUERRA È CONTINUA;

LA VITTORIA, SOLO TEMPORANEA.

NON ESISTONO "CESSATE IL FUOCO".

OGNI PAUSA È SOLO UN'OPPORTUNITÀ

PER CALIBRARE I CONGEGNI DI MIRA

E PUNTARE MEGLIO I MISSILI.

C'È POCO TEMPO A DISPOSIZIONE

PRIMA CHE COMINCI LA PROSSIMA,

INESORABILE MISSIONE. PER UN

MECH WARRIOR, LA GUERRA È VITA.

E LA MORTE L'UNICA VERA PACE.



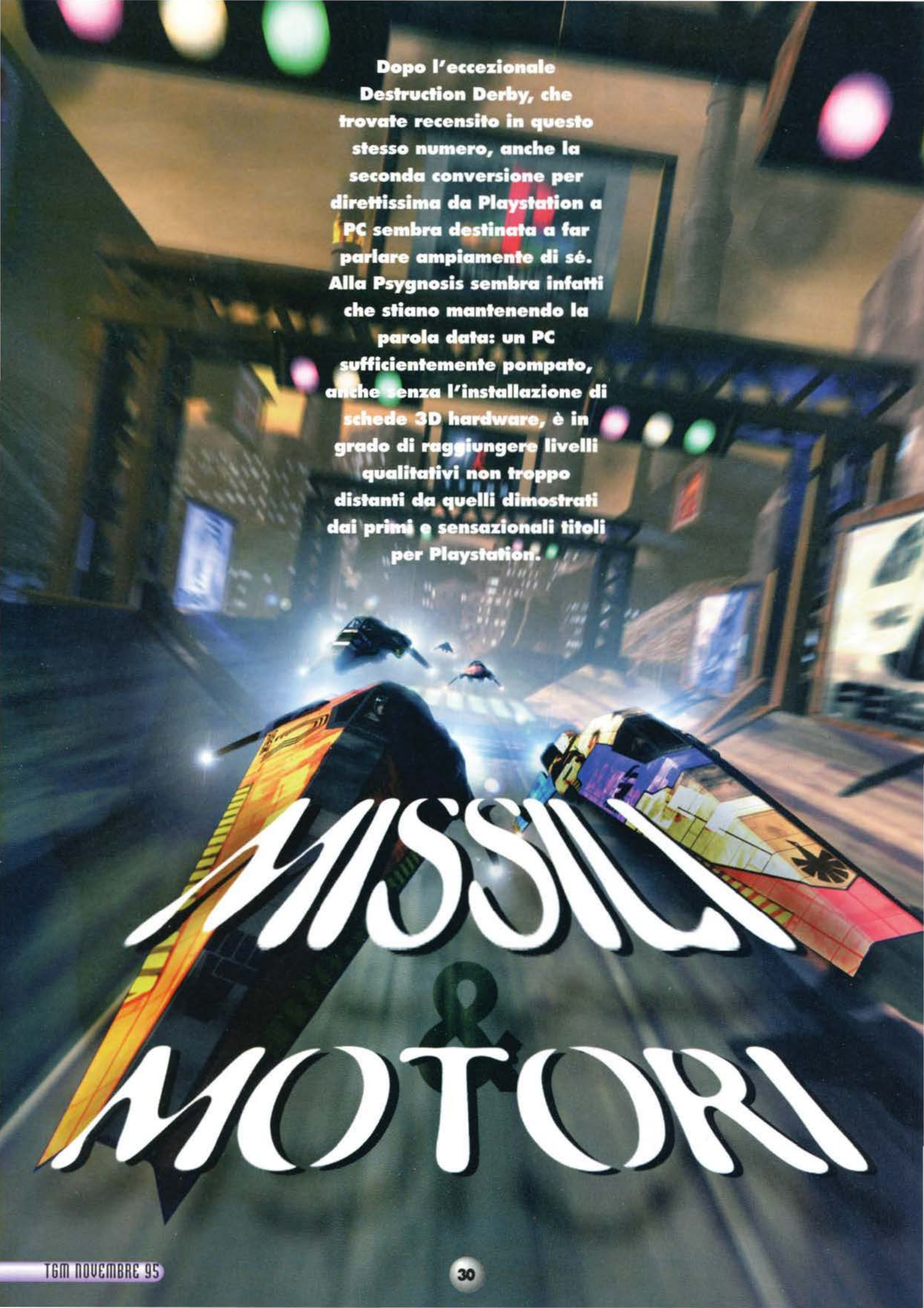
ACTIVISION®

Per maggiori informazioni chiama

Software&co

Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (Va) - tel. 0332/223.305 - fax 0332/223.828





Dopo l'eccezionale Destruction Derby, che trovate recensito in questo stesso numero, anche la seconda conversione per direttissima da Playstation a PC sembra destinata a far parlare ampiamente di sé. Alla Psygnosis sembra infatti che stiano mantenendo la parola data: un PC sufficientemente pompato, anche senza l'installazione di schede 3D hardware, è in grado di raggiungere livelli qualitativi non troppo distanti da quelli dimostrati dai primi e sensazionali titoli per Playstation.

# MISSILE & MOTORI





# PREVIEW

“Siamo all'ultimo giro dell'ultimo Gran Premio di Formula 3600 della stagione, Damon Will è ancora in testa con la Trilliams... Ormai il titolo è suo... NO! Incredibile!!! E' stato centrato in pieno da un missile a ricerca automatica lanciato dalla Smanetton di Schudaker! Clamoroso, il titolo anche quest'anno va al tedesco!”  
Una telecronaca del genere vi suona assurda? Beh, provate a riaccendere la TV tra un paio di secoli, e vedrete che le cose saranno più o meno così. Tra

Una delle cose realizzate meglio nel gioco è la sensazione di salire e scendere realmente sulle colline texturizzate presenti nei circuiti. Qui siamo all'interno di un megacomplexo industriale.

Correre di notte ha sempre un fascino particolare, se poi ci troviamo a combattere con un avversario in mezzo a due ali di folla urlanti l'eccitazione sale al massimo.



soprattutto, particolare perché in questo gioco il vero obiettivo è fare del MALE agli altri concorrenti (credo si sia già capito). Insomma, vedete Wipeout come il degno seguito dell'immortale F-Zero del SNES, se volete: velocità, fantascienza e botte da orbi.

Ehi, questo buzzurro sta tentando di superarci! Tsk, illusio! Non appena arriveremo in cima alla collina che si staglia all'orizzonte ce lo lasceremo indietro con un salto spettacolare!



Di fianco alla pista ci sono sempre un sacco di cartelloni pubblicitari. Ma che, alla Psygnosis credono forse che nel bel mezzo di una gara troveremo il tempo per guardare pure la pubblicità?

una partita di Speedball e la finale del torneo di Mortal Kombat, troverete certamente anche un gran premio di Formula 3600 (e che fine avrà mai fatto il calcio? Mah...). Ed è proprio questo avvenimento che potremo vivere in prima persona grazie a Wipeout (in pratica: fateli a pezzi), conversione di uno dei migliori titoli esistenti per Playstation, prodotto dalla Sony Interactive per mezzo della Psygnosis che, ormai lo sanno tutti, è già da qualche anno di sua proprietà. In sostanza Wipeout è un gioco di corse piuttosto particolare. Particolare innanzitutto per i velivoli che si sfidano sulle piste del futuro, che non sono dei canonici bolidi su quattro ruote ma delle velocissime navette a sustentazione magnetica. Particolare anche per la conformazione delle piste, ben diverse dal circuito di Imola. Ma,







Cerchiamo ora di entrare un po' di più nei dettagli di quello che ci offrirà il gioco, iniziando dai mezzi a disposizione. Questi sono otto, tutti diversi uno dall'altro: ognuna delle navette di Wipeout ha infatti le proprie specifiche tecniche (raggio di curvatura, accelerazione, corazzatura ecc.) e la propria dotazione di armamenti.

Come al solito starà a voi scegliere quella che vi permetterà di esprimervi al meglio. Ciò vuol dire che, su otto macchine: a) tre saranno veloci, maneggevoli, scattanti, ma fragili come un cristallo di Murano; b) tre saranno lente, pesanti, indistruttibili e cariche di armi



Come è logico avremo sempre riportate su schermo tutte le informazioni essenziali riguardanti il nostro mezzo e la gara. L'icona verde in alto ci informa che possiamo seminare qualche mina.

Spettacolare questo ponte, non è vero? Le costruzioni intorno alle piste sono veramente molto ben realizzate e creano un grande contorno per le nostre esibizioni in pista.

come una corazzata americana della seconda guerra mondiale; c) due, infine, saranno un ragionevole compromesso tra velocità e potenza di fuoco (e tutti useranno queste).

Con il mezzo da voi scelto dovrete poi affrontare la concorrenza sui sei circuiti che il gioco vi metterà a disposizione, che, come se non bastassero le altre "auto", faranno di tutto per mettervi in difficoltà. In Wipeout infatti tutte le piste saranno disseminate di curve a gomito, paraboliche, avvallamenti e, soprattutto, salti (su Playstation sono la cosa più diverten-





Mmmh... Dove cavolo è finita la pista? I circuiti di Wipeout sono veramente impegnativi da affrontare, soprattutto visto che bisogna correrci insieme a sette psicopatici assassini che non vi vedono di buon occhio...

diose forme naturali che creano veramente l'atmosfera giusta per un gioco di questo genere.

Una volta annunciato quello che troverete nel gioco è arrivato il momento di vedere che cosa potrete effettivamente fare. Wipeout prevede le solite opzioni di questo genere di giochi: potrete gareggiare per l'intera stagione di Formula 3600, impegnarvi esclusivamente in una gara e, ultimo ma non ultimo, gareggiare contro voi stessi, contro il tempo (cosa che, alla fine, si rivela sempre la più divertente in tutti i giochi di corsa nell'universo conosciuto). Avrete inoltre la possibilità di utilizzare due visuali diverse, una dall'interno dell'abitacolo e una da dietro il vostro mezzo. Fate un po' voi.

Sul piano della longevità, stando a quanto dichiarato dalla Psygnosis, Wipeout dovrebbe essere anche in grado di fornire una sfida abbastanza duratura ai giocatori, visto che grazie a un nuovo sistema da loro sviluppato (Dynamic Play Adjustment) il programma varierà la competenza dei vostri avversari in base ai risultati che otterrete (in pratica la difficoltà del gioco si setterà automaticamente).

Passiamo alla tecnica, iniziando dalla colonna sonora. Questa sarà composta da musiche 'cattive' veramente d'effetto; la Sony ha fatto le cose in grande, chiamando a creare la colonna sonora del gioco artisti piuttosto rinomati nel campo della Techno, quali Orbital, Leftfield e i Chemical Brothers. Pensate che la Sony lancerà addirittura, in contemporanea con il gioco, un CD con la relativa colonna sonora.

Ultimo discorso per la grafica del programma: Wipeout si presenta senza dub-

bio vincente sotto questo punto di vista. Certo, non ci sono tutti i colori della versione Playstation (e vorrei anche vedere), ma il risultato è comunque d'effetto. Molto bella, in particolare, la grafica delle varie icone presenti nel gioco. So bene che questa non è certamente una delle cose importanti in un gioco, ma qui è realmente ben fatta, per cui una citazione se la meritava.

Sempre in tema di curiosità, vi segnalo anche come l'aspetto grafico di Wipeout sia talmente d'effetto da aver ispirato nientepodimeno che la Metro Goldwin Mayer, che ha inserito uno spezzone dedicato al gioco in un suo nuovo film: "Hackers" (che, se vi interessa, dovrebbe uscire proprio in questi giorni).

Che dire, quindi? Che a quanto pare la Psygnosis ha fatto veramente un ottimo lavoro, convertendo al meglio delle possibilità del PC un grande gioco come Wipeout. Sembra stia diventando una costante questa delle megaconversioni da Playstation (basta vedere Destruction Derby), e credo proprio che ogni videogiocatore munito di PC non possa che esserne entusiasta.

Chiudo con la doverosa esposizione della configurazione che sarà richiesta per fare girare Wipeout. Le specifiche minime parlano di sistemi basati almeno su di un 486DX2/66 con almeno 8 mega di RAM, anche se ovviamente per gustarsi il gioco al meglio sarà indispensabile un Pentium.

Per quanto riguarda la parte sonora, il gioco supporterà tutte le schede maggiormente diffuse (Sound Blaster e compatibili). Il tutto dovrebbe essere sugli scaffali per la fine di Novembre.

Davide Solbiati



te). Ognuno di questi sei circuiti sarà ambientato in una località diversa, realizzato in maniera superba in grafica texturizzata e cosparso della classica serie di bonus che, ovviamente, non poteva certo mancare.

Questi spazieranno dalle solite cose

Una doppia curva come questa già sarebbe insidiosa di per sé; se a questo aggiungiamo che corriamo su una pista ghiacciata (ma il cuscino magnetico slitta???) non c'è proprio di che stare allegri...

(tipo la nitro e gli scudi) ad aggeggi decisamente più esotici, quali i missili a ricerca calorica, i razzi, le mine e altre cosine molto utili per chiedere strada all'avversario. L'ultima cosa degna di nota da segnalare riguardo ai sei circuiti di Wipeout è che anche qui, come in tutti i giochi di corsa dell'ultima generazione che si rispettino, potrete invertire il senso di marcia e percorrere la pista al contrario (cosa piuttosto inutile, ma molto divertente, vi assicuro). Voglio segnalarvi la bellezza grafica delle piste, cosparse di incredibili edifici futuribili e di gran-







**CD.Rom**  
**L. 119.900**

**MANUALE**  
**IN ITALIANO**

**DA NOVEMBRE:**  
**ANCHE TESTO**  
**SU SCHERMO IN**  
**ITALIANO**



**Westwood**  
ENTERTAINMENT



# COMMAND <sup>TM</sup> & CONQUER

## UN ESERCITO AI TUOI ORDINI

- IL NUOVO STANDARD PER I GIOCHI STRATEGICI
- SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE DIGITALIZZATE E COLONNA SONORA DI AUTORE
- OPZIONE MULTIGIOCATTORE VIA SERIALE, MODEM O 4 GIOCATORI IN RETE
- TUTTO QUELLO CHE VI HA OFFERTO DUNE II E MOLTO DI PIU'

**ATTENZIONE!!**

QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA

**ESPLOSIVA  
TOP TEN**

COMPRI 1 VINCI 1  
CERCA LA  
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE  
167 - 821177



Assente illustre della completa carrellata sull'ECTS che vi abbiamo presentato sul numero scorso (a causa di un CD demo arrivato in ritardo), la Sony Interactive può invece vantare un catalogo invernale di tutto rispetto. Ecco nel dettaglio le principali novità...



## ASSAULT RIGS

Partiamo con un nuovo gioco di combattimento ambientato nel Cyberspazio. In Assault Rigs dovrete prendere il controllo di un cybermezzo e sfidare degli altri hacker all'interno del Net, la rete globale che si estende per tutto il pianeta. Gli scontri avranno luogo in una specie di "arena cibernetica realizzata in 3D e cosparsa di bonus di ogni genere. Dalle prime fotografie appare chiaro che il gioco sarà frenetico, speriamo quindi che il divertimento reale risulti essere pari a quello che sembra trasparire dalle immagini.

Previsto per i primi mesi del prossimo anno, Assault Rigs offrirà la possibilità di giocare in due via collegamento seriale o in otto via network. Il computer minimo per farlo girare sarà un 486DX2/66.



## G POLICE

Se vi piacciono le atmosfere decadenti e fantascientifiche alla Blade Runner, tenete d'occhio questo nuovo titolo della Sony... Dopo la misteriosa scomparsa di vostra sorella, vi siete arruolati nella polizia sotto falsa identità, con il chiaro intento di venire a capo della faccenda: scoprirete così, pian piano, il marcio che si nasconde nelle istituzioni corrotte della megalopoli del futuro.

Il gioco offrirà combattimenti aerei in uno spazio urbano perfettamente ricreato, cosa senza dubbio molto affascinante, e sarà strutturato in missioni raccordate da spezzoni renderizzati (più o meno come nella saga di Wing Commander).

La Sony promette varietà di missioni, grande grafica e un controllo intuitivo del proprio mezzo. G Police arriverà sui nostri monitor all'inizio della prossima annata, più o meno verso febbraio. Restate in ascolto.



## PARASITE

Come reagireste VOI se subiste una mutazione a causa dell'ingestione di un mini poliziotto spaziale cascato nel vostro bicchiere di birra con la sua astronave in avaria? Non avete mai considerato l'ipotesi? Beh, allora giocatevi Parasite, nuova avventura-arcade dalla trama quantomeno originale. Il gioco sarà una specie di Flashback capace di vantare grafica e sonoro

digitalizzati per oltre trecento schermi di gioco, durante i quali dovrete condurre Jack (il protagonista) e il suo "ospite" alla ricerca dei criminali spaziali che questi stava inseguendo e, ovviamente, dell'antidoto per bloccare la mutazione del vostro povero corpo.

Il gioco sembra dunque originale e ben realizzato, per sapere se si rivelerà un buon titolo non vi resta che attendere Febbraio, almeno per la versione PC CD-ROM.





## CHRONICLES OF THE SWORD

La Sony si sta proprio dando da fare: per il febbraio del '96 è infatti atteso al varco della pubblicazione anche *Chronicles of the Sword*, un'avventura grafica che promette di essere poco meno che eccezionale.

Il gioco, che sarà ambientato nell'universo di Re Artù, risulterà molto fedele al mitico ciclo di leggende grazie a tutta una serie di accurate ricerche svolte sulle fonti originali prima della produzione del gioco.

Tecnicamente problemi non ce ne dovrebbero essere: la Sony giura che la qualità della storia sarà di livello cinematografico, con decine di caratteri "realistici" con cui interagire. Il sonoro sarà ovviamente digitalizzato, e la grafica in SVGA renderizzata offrirà la possibilità di avvalersi di addirittura 32768 colori (ovviamente sarà disponibile anche la classica versione a 256).

Se non state più nella pelle e volete a tutti i costi impersonare Lancillotto o Mago Merlino durante una battaglia magica con la Fata Morgana, allora *Chronicles of the Sword* è il gioco che vi farà felici.



## THE CITY OF LOST CHILDREN

Ecco un altro titolo davvero molto interessante: *The City of Lost Children* sarà un'avventura-arcade alla *Alone in the Dark* ambientata in un futuro post-industriale e ispirata a un film dal titolo omonimo in uscita tra breve (l'autore, Marc "Delicatessen" Caro, ha curato anche la realizzazione del videogame). Il gioco vanta circa 100 locazioni renderizzate in maniera molto efficace e oltre 50 personaggi, ovviamente ognuno con la sua bella voce digitalizzata.

La storia narra di Krank, un uomo incapace di sognare e per questo condannato a un invecchiamento precoce. Per evitare la morte, Krank deve allora rapire dei bambini. Voi impersonate un tizio di nome One, e dovrete lottare contro Krank per riuscire a salvare il suo fratellino, da lui rapito. Non sarete soli: infatti avrete l'aiuto di Miette, una ragazzina a capo di una "banda" di orfani.

*The City of Lost Children* vedrà la luce verso l'estate del '96, ovviamente solo per PC CD-ROM.



## DEADLINE

Un gioco che purtroppo rispecchierà fedelmente la realtà sarà *Deadline*, che vi porrà a capo di un'unità d'élite anti-terrorismo.

Voi sarete appunto il comandante, e a voi saranno demandate tutte le decisioni che contano: dovrete contrattare con i terroristi, analizzare attentamente le mappe degli edifici da loro controllati, scegliere la composizione e l'armamento della squadra d'assalto e, soprattutto, assicurarvi che alla fine della fiera gli ostaggi ne escano in condizioni almeno passabili. Gli scontri avranno luogo in un'ambientazio-



ne in 3D isometrico che ricorda moltissimo quella del bellissimo X-COM: *Terror from the Deep*.

Il programma, sviluppato dalla Millenium, uscirà nel gennaio del 1996. La cura posta nella realizzazione è fuori dal comune: pensate che per rendere il tutto più realistico sono stati contattati degli ex-membri di squadre speciali antiterrorismo, e che tutte le armi presenti nel gioco rispondono fedelmente alla loro controparte reale.

Davide Solbiati



# Db-Line

## SCEGLI DUE CD-ROM

CD-ROM DA L. 29.000 IVA INCLUSA

**PARLI INTERNET?**  
ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email.  
PER INFORMAZIONI info@dbline.it o getto:Db-email

**ACTION!** **BAD GIRLS!** **GIRLS! GIRLS! GIRLS!** **DOUBLE LOVE!**







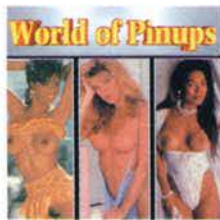

**STUPENDI FILM A FULL SCREEN DISPONIBILI MOLTISSIMI ALTRI TITOLI!**

**VIETATI AI MINORI**

**LOVE POTION** **LOVE AFFAIRS!** **COME WITH ME!** **YOU ARE VIRTUALLY MINE!**



EMMANUELLE OF HOLLAND



EMMANUELLE OF USA/EMMANUELLE OF GREECE



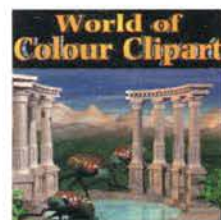
FRESH FONTS (Vol. 1-2) AMIGA/DOS/MAC/VASTA RACCOLTA DI CARATTERI.



WORLD OF ANIMALS AMIGA/DOS/MAC/TUTTI GLI ANIMALI DEL MONDO.



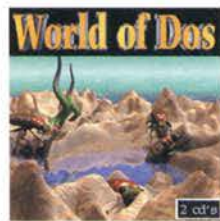
CLIPTOMANIA AMIGA/DOS/CLIPART PER DTP CON ALBUM 165 PAGINE.



WORLD OF COLOUR CLIPART AMIGA/DOS/MAC/CLIPART A COLORI.



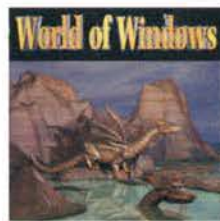
WORLD OF COMMUNICATION DOS/TUTTO PER IL MODEM.



WORLD OF DOS DOS/TUTTO PER L' MS-DOS.



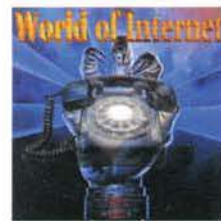
WORLD OF FLIGHT SIMULATORS DOS/SIMULATORI DI VOLO.



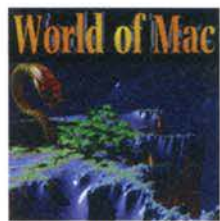
WORLD OF WINDOWS DOS/PROGRAMMI-UTILITIES PER WINDOWS.



WORLD OF GAMES DOS/RACCOLTA DI GIOCHI.



WORLD OF INTERNET DOS/TUTTO PER INTERNET.



WORLD OF MAC MAC/PROGRAMMI-UTILITA' PER MAC.



3D-ARENA AMIGA/DOS/OGGETTI PER IMAGE-LIGHTWEAR, REAL 3D, 3D STUDIO.



STRIKER '95 DOS/INCREDIBILE GIOCO DI CALCIO CHE CATTURA TUTTA L'AZIONE, LE EMOZIONI E L'ATMOSFERA DI QUESTO SPORT. PIU' DI 5000 GIOCATORI OGNUNO CON LE SUE PARTICOLARITA'...



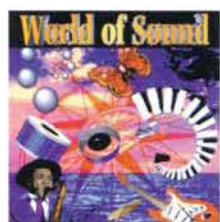
TOP 100 GAMES VOL. II FOR MS-DOS DISPONIBILI ANCHE:  
-TOP 200 DOS VOL. III  
-TOP 50 GAMES FOR MS-DOS  
-TOP 100 GAMES A1200  
-TOP 100 GAMES CD32



TOP 100 WINDOWS VOL. III DISPONIBILI ANCHE:  
-TOP 50 GAMES FOR WINDOWS  
-TOP 50 GAMES MAC  
-TOP 50 GAMES VOL. II MAC  
-TOP 50 GAMES VOL. II FOR WINDOWS



THE ULTIMATE DOOM DOS/UN'ESPERIENZA AL DI LA' DELLA IMMAGINAZIONE!! BEN 3 EPISODI DEL GIOCO COMPLETAMENTE NUOVI E 27 NUOVI LIVELLI. E IN PIU' 1 EPISODIO COMPLETAMENTE INEDITO: "THE FLESH CONSUMED".



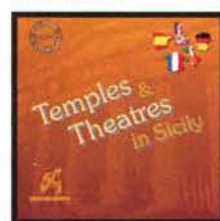
WORLD OF SOUND DOS/CD STACOLMO DI SUONI E MUSICHE.



WORLD OF SPORTS DOS/TUTTI GLI SPORTS: GIOCHI, IMMAGINI, DEMO...



INTERNET-YELLOW PAGES DOS/IN ITALIANO 14000 REFERENZE DI TUTTO IL MONDO. REPERIRE L'INFORMAZIONE GIUSTA SENZA PERDERE TEMPO.



TEMPLI E TEATRI IN SICILIA DOS/COMPLETA GUIDA MULTIMEDIALE. PIU' DI 500 IMMAGINI, MAPPE E ANNOTAZIONI AUDIO-TESTUALI.



### IL PERFETTO COMPAGNO PER WINDOWS '95

CENTINAIA DI FILE A DISPOSIZIONE. PROGRAMMI DI OGNI TIPO, APPLICAZIONI GRAFICHE, GIOCHI, UTILITIES, SCREEN SAVERS. DOZZINE DI SFONDI ORIGINALI PER WINDOWS 95. DISPONIBILI IN UNA VARIETA' DI RISOLUZIONI IN MODO DA POTER OTTENERE IL MIGLIOR RISULTATO IN FUNZIONE DEL MONITOR E DELLA SCHEDA GRAFICA UTILIZZATA. MIGLIAIA DI SUONI, DI FILES MUSICALI.

L. 49.000 IVA INCLUSA

### LA PRIMA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE IN ITALIANO



GENIAS/CD-ROM

PIU' DI 800 IMMAGINI GRAFICHE. 45 MINUTI DI VIDEO IN MOVIMENTO VISIONABILI IN FULL SCREEN ED IN FULL MOTION. ADATTISSIMA PER SCUOLE MEDIE INFERIORI E SUPERIORI. ARGOMENTI TRATTATI: CULTURA UNIVERSALE, MEDICINA, GEOGRAFIA, ARTE, STORIA, FILOSOFIA, LETTERATURA.

**SUPEROFFERTISSIMA L. 269.000 IVA INCLUSA**

**THE 95 COMPANION + GENIAS**



# CD-ROM NEWS

## IL TERZO IN *Regalo*

3 CD-ROM A L. 59.000 IVA INCLUSA



**HARD-CORE COLLECTION**  
I CD-ROM CON  
LE PIU' BELLE  
IMMAGINI EROTICHE

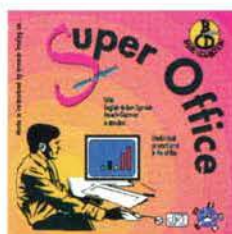
**VIETATI AI MINORI**



**SEX AND PLAY (Slots-Machine)**  
NON SOLO SESSO, MA ANCHE UN GIOCO  
DIVERTENTE A CUI POTRANNO PARTECIPARE  
ANCHE I VOSTRI AMICI.



**ULTIMATE GAMES**  
IN UN CD UNA INFINITA' DI GIOCHI DA  
TUTTO IL MONDO.



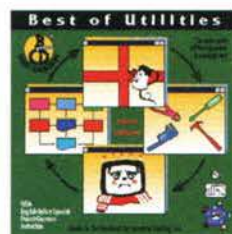
**SUPER OFFICE**  
TUTTO CIO' CHE PUO' ESSERVI UTILE IN  
UFFICIO. I MIGLIORI PROGRAMMI ESISTENTI  
SUL MERCATO PER UN PIU' OCULATO  
INVESTIMENTO SOFTWARE.



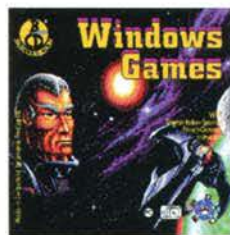
**SHAREWARE COLLECTION**  
(Vol. 1-2-3)  
MIGLIAIA DI PROGRAMMI SHAREWARE  
RACCOLTI IN VOLUMI DA CIRCA 600 MB DI  
FILE COMPRESI PER CD.



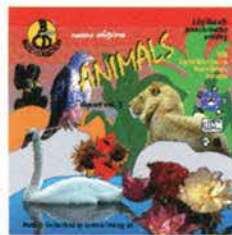
**ONE THOUSAND AND ONE FONTS**  
(Vol. 1-2)  
PROPRIO TUTTE LE FONTS DISPONIBILI SUL  
MERCATO.



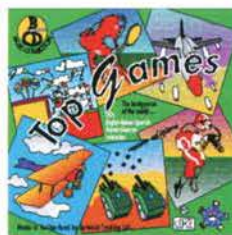
**BEST OF UTILITIES**  
LA PIU' COMPLETA RACCOLTA DI UTILITIES,  
PER FACILITARE IL VOSTRO LAVORO E L'OR-  
GANIZZAZIONE DEI DATI SUL VOSTRO PC.



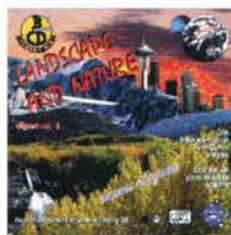
**WINDOWS GAMES**  
UNA VASTA SELEZIONE DI GIOCHI FRUIBILI  
SOTTO WINDOWS.



**ANIMALS / CLIPART (Vol. 1-2-3)**  
Formati: eps eps-8 eps-pcx-eps-11 eps-mov  
LA PIU' VASTA RACCOLTA DI IMMAGINI,  
DISEGNI DA UTILIZZARE PER D.T.P.  
PROFESSIONALE. PREVISTI AGGIORNAMENTI.



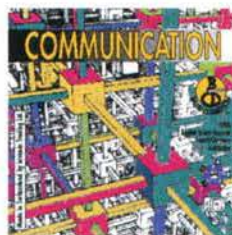
**TOP GAMES**  
LA PIU' DIVERTENTE RACCOLTA DI GIOCHI  
ESISTENTE AL MONDO, TUTTO SU UN UNICO CD.



**LANDSCAPE AND NATURE**  
clipart (Vol. 1-2-3)  
LA PIU' VASTA RACCOLTA DI IMMAGINI,  
DISEGNI DA UTILIZZARE PER IL D.T.P.  
PROFESSIONALE.  
PREVISTI AGGIORNAMENTI.



**DESIGN**  
OLTRE 100 PROGRAMMI PER CAD, IL  
DISEGNO, LA GRAFICA, I SUONI, IL RENDERING  
IN 3D, NEI PIU' COMUNI FORMATI.



**COMMUNICATION**  
A DISPOSIZIONE LA PIU' AMPIA SELEZIONE  
DI PROGRAMMI DI COMUNICAZIONE.  
CONSENTE DI ACCEDERE ALLA LISTA DI TUTTE  
LE BBS ITALIANE.



**MORPHING**  
UN TOOL "MAGICO" PER ENTRARE NEL  
MONDO DEL DISEGNO ANIMATO. TRASFORMA,  
SDOPPIA, MODIFICA QUALSIASI IMMAGINE,  
UNO STRUMENTO PROFESSIONALE CHE HA  
CONTRIBUITO A DAR VITA A GRANDI FILM  
QUALI: "TAGLIAERBE" E "TERMINATOR 3".



**MULTIMEDIA SOUND AND ART**  
(Vol. 1-2)  
UN CD CARICO DI GRAFICA, SUONI, IMMAGINI,  
PER CHI MUOVE I PRIMI PASSI NEL MONDO DELLA  
MULTIMEDIALITA' E PER CHI E' UN  
PROFESSIONISTA. OLTRE 300 FILES MIDI, 100  
IMMAGINI PROFESSIONALI AD ALTA  
RISOLUZIONE, 50 VIDEOCLIPS, ECC.



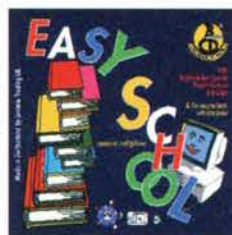
**WINDOWS FEVER (Vol. 1-2)**  
500 PROGRAMMI REALIZZATI PER AMBIENTE  
WINDOWS. POTRETE GIOCARE, SCRIVERE I  
VOSTRI TESTI PIU' ELABORATI, DISPORRE DI  
PROGRAMMI DI GRAFICA, RIORGANIZZARE I  
VOSTRI DATI GRAZIE A POTENTI UTILITY.



**LAVONIA BASIC COLLECTION DEMO**  
CONTIENE LE SPECIFICHE DI TUTTI I  
CD-ROM "BCD" PUBBLICATI  
DEMO A L. 5.000 IVA INCLUSA



**MASTER PROGRAMMING**  
UNA COLLEZIONE DI APPLICAZIONI, ROUTINE,  
LIBRERIE, CHE COSTITUISCE UN IMPORTANTE  
PUNTO DI RIFERIMENTO PER CHI VUOLE  
APPRENDERE UN NUOVO LINGUAGGIO O  
VUOLE AFFINARE LE PROPRIE CONOSCENZE.



**EASY SCHOOL**  
OVVERO IMPARIAMO DIVERTENDOCI. LA  
MATEMATICA, LA GEOGRAFIA NON SARANNO  
PIU' NOIOSI ARGOMENTI DA STUDIARE, IL  
VOSTRO AMICO "EASY SCHOOL" VI AIUTERA  
SENZA MAI ANNOIARVI.

# REGALO

## Db-Line

# Lire 10.000

BUONOSCONTO DI LIRE 10.000 VALIDO PER L'ACQUISTO DI OGNI PRODOTTO Db-Line FINO AL 31/12/1995  
QUESTO BUONOSCONTO NON E' CUMULABILE CON LE OFFERTE ATTUALMENTE IN CORSO E DEVE ESSERE INVIATO A Db-Line.



# IL MANUALE DEL PERFETTO PADRONE DI CASA

**Spesso, perché una storia riesca più interessante del solito, è necessario trovare un buon punto di vista dalla quale raccontarla. Immaginate la classica invasione della Terra vista dagli alieni, o la quasi più classica sortita degli eroi nell'antro misterioso vista da orchi e troll...**

Provati dalle mille avversità, lucidi dal sudore ma lo stesso guardinghi e attenti, i quattro avanzavano lentamente lungo lo stretto corridoio illuminato debolmente dalla torcia retta dal barbaro. Dopo qualche passo il gruppo giunse in una vasta sala, della quale non riuscivano a scorgere la fine per via dell'oscurità spinta a malapena indietro dal debole fulgore della fiamma. Avanzando al centro della stanza, notarono diverse chiazze più scure e alcuni profondi graffi nelle rozze lastre di pietra che formavano il pavimento.

Improvvisamente il vecchio mago si fermò, alzò la mano e disse: "Fermi! Sento che oramai siamo giunti alla meta. Ancora un grande ostacolo si frappone tra noi e la riuscita della nostra cerca. Superiamolo e avremo la Gemma!" - "Che cosa ti fa pensare d'essere arrivato al punto decisivo, vecchio?", chiese il terzo compagno, un uomo alto e snello dal ghigno irriverente, coperto da una corta veste scura che celava chissà quante armi. "Non abbiate paura,

Tra le tante trappole che potrete predisporre nell'attesa della venuta dei vostri primi ospiti, ci sono anche questi simpatici pozzi di lava che... Beh, sono pieni di lava e se qualcuno dovesse cascarci dentro probabilmente si farebbe parecchio male. Tutto qui.



Due simpatici maghetti che giocano con dei globi di luce in una stanza dal soffitto dall'aspetto inquietante.



A questo punto, risuonò una voce cavernosa: "Ne avrete parecchio bisogno, sciocchi mortali!". "Un gigante, eh?", disse il barbaro sguainando la spada corta e tozza fissando la massiccia figura del mostro sbucato dall'oscurità. "Non ci fai certo paura" - "E che ne dite dei miei compagni?", chiese il gigante spostandosi di lato e facendo apparire le temibili figure di due beholder. "Nulla ci potrà fermare, ora!", tuonò la voce del mago mentre un'aura lumi-

comunque, il mio Dio ci proteggerà tutti in ogni caso" - aggiunse la quarta figura, un massiccio individuo quasi completamente coperto da un'armatura sulla quale portava una tunica bianca con degli strani simboli rossi e che portava appeso alla cintura e ben visibile un massiccio martello da guerra.







siamo stati abituati a giochi che qualcosa di originale ce l'hanno sempre. Nel caso di DUNGEON KEEPER, ultimo prodotto della fortunata casa di Peter Molyneux, la scena di cui sopra vedrebbe il ragazzino contento e festante per essere riuscito a massacrare i quattro miserabili personaggi con la sua armata di mostri. Ebbene sì, Dungeon Keeper è, bene o male, Dungeon Master visto "al di là della barricata". Nel futuro classico Bullfrog impersonerete infatti il cosiddetto "gestore" dei sotterranei (o se preferite dei dungeon). E allora? Ma che domande! Cambiando così drasti-

camente la "prospettiva", lo scopo del gioco (e quindi le modalità d'esecuzione - ma come parlo colto oggi, ho ingoiato un'enciclopedia) è radicalmente modificato: non dovrete più saltare buche, menare mostri, scovare tesori e risolvere enigmi, ma predisporre trappole, scatenare orde infernali e in generale tentare di fare il mazzo ai poveri stolti che tenteranno di addentrarsi - probabilmente attirati da chissà quale miraggio di ricchezza - nel vostro piccolo "tunnel dell'amore" sui generis. Ora, contando che Max mi ha commissionato ben quattro pagine su questo gioco consegnandomi solamente un po' di foto sbilenche e uno striminzito press-pack, che ho

OK, fuori il nome dell'architetto.

nosa cominciava ad avvolgerlo. "Se ne potrebbe parlare", aggiunse il drago alle loro spalle subito dopo averli inceneriti tutti e quattro.

A questo punto, fosse un comune videogioco vedremmo il tipico ragazzino prendere a pugni il monitor e ricaricare la posizione salvata prima della tragedia, oppure spegnere il tutto con un pugno, borbottare qualcosa tipo "non vale, è troppo difficile" e andare a guardare la TV. Ma questo è un gioco della Bullfrog, e da un po' di tempo a questa parte (cioè praticamente da quando la Bullfrog ha aperto)

La foto della quale vi ho parlato nel testo. Una colonna che getta la sua ombra... Notevole, eh? Va bene, lo ammetto... Osservate comunque le calzature della creatura che si sta allontanando: quelle sì che sono notevoli.



Ma chi è quest'energumeno che insegue una palla di fuoco? A occhio e croce (più che altro giudicando dall'aspetto) potremmo inquadralo nella categoria dei barbari, grossi esseri umani quasi privi di cervello assolutamente indistruttibili e totalmente stupidi. Ma potremmo anche sbagliarci, dato che in Dungeon Keeper ci sono ben 20 tipi di "eroi" differenti.

rigorosamente perso e che comunque non diceva assolutamente nulla di interessante, cercherò di dilungarmi ulteriormente & inutilmente, inventandomi qualche altro particolare.

Basandomi su quello che mi pare di ricordare del mucchietto di fogli che componevano il cominciatto stampa, potrei confessarvi che avrete una certa libertà per quanto riguarda la creazione del vostro antro: oltre a definirne liberamente la mappa potrete decidere di includere ben dodici tipi di stanze diverse, come la sala delle torture e le armerie (da tenere piuttosto lontano dagli eroi). Si mormora addirittura che nella confezione definitiva sarà presente un fantastico drago gonfiabile di gomma alto quindici metri, con luci e suoni e... Va bene, non è vero, stavo solo improvvisando. Ma cosa vedo! Il prode Max ha tosto reperito il favoloso press-pack, occultato in qualche misterioso recesso del suo buio

E questo che cos'è? Adesso nei sotterranei ci sono anche i soprammobili? E che soprammobili: è grosso come un drago.







ufficio (gli aggettivi servono ad allungare il testo), pertanto cercherò di proseguire seguendo la traccia del testo fornito dalla casa produttrice.

Innanzitutto, la grafica del gioco è stata realizzata con un engine simile a quello utilizzato per Magic Carpet (1 & 2) e High Octane (ve lo ricordate?); tutto il dungeon, infatti, è rappresentato tramite grafica vettoriale interamente ricoperta da ogni sorta di texture e - novità - illuminata utilizzando delle particolari routine di "light sourcing" che operano in tempo reale. In questa maniera potrete quindi



osservare in ogni sua parte la vostra creazione e controllare le azioni delle creature che si muovono al suo interno: creature che vanno dai sedici mostri a vostra disposizione (che a detta dei programmatori sono in tutto di sedici tipi diversi) ai ben venti tipi di "intrusi" diversi, tutti rigorosamente da eliminare nella maniera più cruenta possibile.

I suddetti sedici "mostri" vanno dal semplice rospo (oserei dire temibilissimo) al drago sputafuoco degno del massimo rispetto: ognuno di questi abor... personaggi ha la sua maniera di comportarsi: per esempio, le mosche (che minaccia possano porre ce lo stiamo chiedendo da un po') si limiteranno a svolazzare in prossimità delle sorgenti luminose, i succitati leviatani si lanceranno nella pugna



Il mago vestito di viola si diverte a giocherellare con una sfera di luce mentre quello strano individuo dalla lucida pelle nera e dall'aspetto non esattamente tranquillizzante se ne va a fare una passeggiata... Non che abbia senso tutto ciò, beninteso.



Buongiorno! Un altro cavaliere discretamente coraggioso si sta dirigendo impavido verso la palla di fuoco lanciata da uno dei due draghi. Ma che cosa sta giungendo alle sue spalle? Non sarà mica il Cyberlord di Doom?



senza esitazione e i demonietti minori tenteranno di svignarsela a ogni minima occasione. A questo punto, però, verrebbe da domandarsi una cosa; a che serve la grafica poligonale e il light sourcing in quello che sembra un po' un Theme Park al contrario? Non avrebbero potuto optare per una più semplice grafica isometrica, dato che a quanto pare dovette solo indicare ai mostri che cosa fare? A quanto pare no, dato che tra le varie opzioni previste ci sarà anche quella di vestire i panni di una delle vostre creature: se l'azione automatica non dovesse soddisfarvi, avreste sempre la possibilità di impersonare uno scagnozzo e cominciare ad aggirarvi per il sotterraneo, agendo come più vi piace e tendendo personalmente agguati agli sfortunati che vi si pareranno davanti.





Vi prego, ditemi che l'effetto "distorzione" delle pareti non è voluto e non ci sarà nella versione definitiva...

Al momento, la suddetta grafica ha un look un po' precario e traballante (il solito Max, guardando le foto ha commentato: "secondo me è fatto apposta, è bellissimo..." ma secondo me è un problema provvisorio e - che non si sappia in giro - non mi fa nemmeno impazzire), ma siamo riusciti anche a vedere delle foto nelle quali le mura non parevano di gelatina. In ogni caso, il già citato effetto di light sourcing è fenomenale (del resto ve ne potete rendere conto anche voi): ogni personaggio getta la sua ombra, così

come le varie sezioni della costruzione: in una foto, se non erro, dovrebbe essere possibile notare una colonna davanti a una sorgente luminosa, che crea un piccolo angolo buio. Sempre nelle foto poi si può notare una palla di fuoco svolazzante (la foto è un po' statica, ma noi ci mettiamo la fantasia) che illumina per bene tutto ciò che la circonda: niente di meglio di una bella magia devastante per vedere che cosa c'è in fondo al corridoio ("Ehi, secondo te quelli là in fondo che barilli sono?" "Aspetta che accendo la luce..." Oops ho sbagliato incantesimo..." BLAMM!). Sempre parlando di magie, la Bullfrog ce ne segnala ben venti differenti: visto quello che abbiamo avuto modo di provare nei due Magic Carpet, confidiamo nella solita pletora di effettoni speciali e detonazioni ultravivaci.

Abbiamo detto tutto? Ovviamente no: dato che l'ultima moda in fatto di videogiochi è l'opzione multigiocatore, che opzione credete che abbiamo inserito quelli della Bullfrog? Ma è naturale: la possibilità di giocare in rete, con una persona che impersona il "padrone di casa" e tutti gli altri che fanno gli "intrusi" - insomma, una specie di sessione di D&D su computer...

Chiudo con la notizia che l'uscita del gioco, inizialmente ANTICIPATA al mese prossimo con un comunicato stampa che aveva dell'incredibile, è stata invece poi rimandata ai primi mesi del prossimo anno. Ne ripareremo allora.

MA



Due temibili draghi stanno per tostare il cavaliere in armatura. "Oh, no, anche stasera carne in scatola".



Un esempio degli ordini che si possono impartire alle vostre creature. Mancano solo "fai una giravolta" e "falla un'altra volta".

Per quanto riguarda la costruzione del vostro labirinto, avrete una discreta possibilità di scelta: in questa foto, il giocatore sta decidendo (probabilmente con l'aiuto di un architetto di grido) la posizione della sua... Ehm, penso sia una stanza, ma no so cosa sia.





# Mostra Mercato **ABACUS '95** Computer e telematica per lo studio, l'hobby, la casa

Fiera Milano  
30 Novembre - 4 Dicembre 1995

**Per Natale programmate un regalo multimediale:** Abacus, punto di riferimento delle meraviglie elettroniche, quest'anno si tiene a cavallo del primo week-end di Dicembre, proprio nel momento in cui si decidono gli acquisti natalizi.

I visitatori di Abacus possono non solo vedere e provare, ma anche comprare i prodotti esposti, cogliendo opportunità e offerte speciali delle grandi catene commerciali e dei distributori specializzati, che danno vita ad un autentico supermarket dell'informatica e delle telecomunicazioni.

Tra le novità attese per la sesta edizione della mostra mercato figurano le ultime opere multimediali su CD ROM, soluzioni e servizi per Internet, una vasta gamma di Home Computer, Periferiche e Software, in sintesi i prodotti più avanzati del momento presentati dai protagonisti dell'informatica e delle telecomunicazioni che hanno già confermato la loro partecipazione ad Abacus.

Il programma di Abacus '95 comprende numerose iniziative collaterali aperte al pubblico:

- la prima rassegna multimediale in Italia, "Abacus Multimedia Show", che prevede nel corso dei 5 giorni della manifestazione, la proiezione di 60 opere su CD ROM in una sala appositamente attrezzata. Il programma comprende titoli d'arte e di cultura, ma anche di intrattenimento e per il tempo libero.
- in collaborazione con editori specializzati sono previsti campionati di videogiochi, aree per navigare in Internet e nel cyberspazio, prove di abilità e creatività al computer.
- gli Istituti superiori di tutta Italia sono invitati a partecipare alle "visite scolastiche" all'informatica, un'occasione unica per entrare in contatto con le nuove tecnologie (prenotazioni all'istituto IARD, tel. 02-8692254).

La manifestazione, ad ingresso gratuito, è in programma da giovedì 30 novembre a lunedì 4 dicembre 1995, presso il padiglione 42 del Quartiere Fiera, con accesso diretto dalla metropolitana milanese.



# ABACUS



INGRESSO DALLE 9 ALLE 18 DA PORTA MECCANICA (M1)  
Per informazioni: tel. 02-4800.8619/48, fax 02-4800.8571.



# M MASTER S.R.L.

## MAIL

MASTER INFORMATICA s.r.l. - via F.lli Ugolini 10/b (BS)  
 MASTER INFORMATICA2 s.r.l. - via F.lli Ugolini 20 (BS)  
 MASTER VIDEO s.r.l. - via Corsica 20 (BS)

ALONE IN THE DARK III	£. 139.000 CD.
FULL THROTTLE	£. 89.000 CD.
CANNON FODDER II	£. 69.000 FD.
DARK FORCES	£. 99.000 CD.
DESCENT	£. 79.000 CD.
CYCLEMANIA	£. 109.000 CD.
DRAGON LORE	£. 99.000 CD.
ECSTATICA	£. 109.000 CD.
FIFA SOCCER	£. 99.000 CD.
NBA LIVE	£. 139.000 CD.
GUILTY	£. 129.000 CD.
BIOFORGE	£. 139.000 CD.
INFERNO	£. 119.000 CD.
KLIK & PLAY	£. 74.000 FD.
MORTAL KOMBAT II	£. 75.000 FD.
NHL HOCKEY 95	£. 99.000 CD.
NASCAR RACING	£. 95.000 CD.
TIE FIGHTER	£. 109.000 FD.
US NAVY FIGHTERS	£. 129.000 CD.
WIN COMMANDER III	£. 139.000 CD.
THEME PARK	£. 99.000 CD.
SIM CITY 2000	£. 99.000 CD.
SIM LIFE	£. 34.000 FD.
SIM EARTH	£. 34.000 FD.
SPACE QUEST	£. 99.000 CD.
POWER DRIVE	£. 72.000 CD.
NOVA STORM	£. 99.000 CD.
MAGIC CARPET	£. 109.000 CD.
DEDALUS ENCOUNTER	£. 129.000 CD.
7TH QUEST	£. 44.000 CD.
PIZZA TAICON	£. 129.000 CD.
BASEBALL DUBLE SIDER	£. 99.000 CD.
ALIEN LEGACY	£. 99.000 CD.
5TH FLEET	£. 99.000 FD.
ACES OF THE DEEP	£. 109.000 FD.
BATTLE ISLE II	£. 109.000 CD.
BC RACERS	£. 89.000 CD.
ATARI ACTION PACK	£. 76.000 CD.
ARCADE POOL	£. 56.000 FD.
EARTHSIEGE	£. 99.000 CD.
SYSTEM SHOCK	£. 109.000 CD.
F1 GRAN PRIX	£. 69.000 CD.
DISCWORLD	£. 129.000 CD.
FIGHTER WING	£. 99.000 CD.
DOOM II	£. 129.000 CD.
DREAMWEB	£. 99.000 CD.
FLIGHT SIMULATOR 5.1	£. 109.000 CD.
MONKEY ISLAND	£. 49.000 CD.
MONKEY ISLAND II	£. 49.000 CD.
MENZOBERAZZAN	£. 109.000 CD.
LOST EDEN	£. 119.000 CD.
MYST	£. 89.000 CD.
METAL MARINES	£. 99.000 FD.
NOVASTORM	£. 119.000 CD.
INNOCENT	£. 89.000 CD.
INDIANA JONES FATE	£. 49.000 CD.
JUNGLE STRIKE	£. 99.000 CD.
REUNION	£. 89.000 CD.
KING QUEST VII	£. 109.000 CD.
SPACE ACE	£. 119.000 CD.
RISE OF THE TRIAD	£. 109.000 CD.
IRON HELIX	£. 109.000 CD.



Telefonare



£.99.000



Telefonare



£. 129.000



Telefonare



£.99.000



Telefonare



£.119.000



£.79.000



£.109.000



£.109.000



£.129.000



£.79.000



Telefonare

### HARDWARE

Case Desktop	£ 110.000
Case Desktop mult.	£ 232.000
Case Desktop Slim	£ 100.000
Case MiniTower	£ 100.000
Case Tower 847	£ 193.000
MB 486 Dx4	£ 154.000
MB 486 PCI + I/O	£ 290.000
MB Pentium PCI VLB	£ 418.000
Cpu 486 Dx4 100 AMD	£ 299.000
Cpu 486 Dx 40 AMD /CYRIX	£.Telefonare
Cpu 486 Dx2 66 AMD /CYRIX	£ 136.000
Cpu 486 Dx2 66 INTEL	£.Telefonare.
Cpu Pentium 90 INTEL	£. 680.000
HD 1 GB	£. 699.000
HD 850MB	£. 599.000
HD 540MB	£. 350.000
HD 420MB	£.Telefonare.
SIMM 4MB 72pin	£. 290.000
SIMM 8MB 72pin	£. 680.000
SIMM 16MB 72pin	£. 1.000.000
CD-ROM Duple Speed	£. 180.000
CD-ROM 4 Speed E IDE	£. 399.000
Monitors 14"	£. 420.000
Monitors 17" Philips 17/B	£. 1.599.000
Monitors 20" Philips 20/C	£. 2.499.000
Mouse Vari tipi a partire da	£. 13.900
Scede Sonore vari tipi da	£. 110.000
SVGA VLB ET 4000	£. 210.000
SVGA VLB 5428 CYRRUS	£. 189.000
CTRL VLB E-IDE	£. 599.000
CTRL VLB IDE	£. 399.000

### PREZZI SPECIALI PER RIVENDITORI

Computer Pentium  
 Da  
**L.2.312.000**

Vasta disponibilità di titoli per:  
**AMIGA - CD 32 - CD-I**

TI.030/3580328 Spedizione in tutta  
 Fax 030/2680060 Italia con corriere  
 Hot line per ordini  
 24 ore su 24





# BIGLIE SINTETICHE TRASCENDENTI?



Pro Pinball - The Web sono quanto di più dettagliato e maniacalmente preciso si possa vedere su PC: le mascherie rappresentate assumono un'apparenza addirittura più fotorealistica che sintetica, con una qualità totale che non si scosta di molto da quello che siamo ormai avvezzi a vedere negli effetti speciali televisivi.

In effetti è stata usata proprio la stessa attrezzatura, ovvero quell'accreditatissima accoppiata Silicon Graphics - 3D Studio che tanto ha fatto di spettacolare negli ultimi anni della storia del cinema e dei videogiochi. Per giungere a tali risultati, ogni singola superficie del tavolo - guide metalliche, gomma, superfici cromate e verniciate, legno - è stata elaborata in maniera diversa, fatto questo reso possibile anche dal supporto di risoluzioni inusuali per un gioco del genere, quali l'iperuranica 1024x768 a 32 mila

**Questo nostro voler procedere oltre i dati esperienziali deriva dalla nostra innata tendenza all'incondizionato e alla totalità. In altre parole, la nostra ragione, mai paga del mondo fenomenico, che è il campo del condizionato e del relativo, è attratta verso il regno dell'assoluto e verso una spiegazione omnicomprensiva di ciò che esiste.**

Ecco a voi i tre autori dello strepitoso Pinball - The Web della Empire: Graham, Ade e Champ.



tanto in 800x600. Pensate l'esaltazione di vedere riflesso il flipper sulla superficie della pallina! Ogni oggetto si specchia nella cromatura della biglia, cosa questa calcolata in tempo reale, con effetti fantastici. Mi meraviglio di come possa tale mole di dati in grafica viaggiare a 60 frame al secondo, cosa che invece affermano baldanzosamente alla Empire. La press-relase non parla di requisiti hardware, ma le foto sono impressionanti... tremate, possessori di 486!

Nel prodotto ultimato sarà poi senz'altro presente qualche gustosa animazione, ovviamente nel treddi più totale, e anche se ho potuto vedere solo immagini statiche, qui siamo di nuovo nel superlativo. Ma prestiamo adesso attenzione al gioco in sé, già sviscerato a fondo l'aspetto grafico: il supporto cartaceo in mio possesso annuncia al grande pubblico

Hanno renderizzato l'impossibile. La britannica Empire irrompe nel mercato con un nuovo e innovativo gioco di flipper - e a questo punto, data la cura prestata ai particolari, penso si possa parlare di "simulatore" di pinball - che ben poco ha da spartire con i precedenti prodotti di svariate altre software house (21st Century in primis). Abbandonata totalmente la rappresentazione bitmap e l'utilizzo di sprite bidimensionali, Pro Pinball si affida anima e corpo alle superfici vettoriali, costituendo il primo esempio in assoluto di flipper treddi, con tutti i vantaggi del caso. Non aspettatevi piatte e spartane superfici poligonali, comunque: date un po' uno sguardo alle foto disseminate qua intorno... Pazzesco, gli screenshot di

colori (vabbè, qui vogliamo esagerare... e poi, di quanta VRAM avremo bisogno?). Le superfici cromate, specialmente, raggiungono l'impensabile in quanto a perfezione, perfino se visualizzate con la mia misera scheda grafica che addenta i 256 colori sol-







innovazioni e caratteristiche senza dubbio interessanti, prima fra tutte la visuale: i programmatori hanno optato per un punto di osservazione del tavolo in prospettiva di tre quarti dall'alto, praticamente identico a quello di un giocatore (di altezza media) alle prese con un vero flipper. Tutto questo, anche se a primo acchito potrebbe far pensare a spiacevoli sovrapposizioni di oggetti, non fa altro che migliorare l'approccio generale al gioco. Un

senza minimamente rallentare l'aggiornamento dello schermo; in effetti c'è da aggiungere che le modalità di gioco (per intenderci, quei particolari momenti in cui di solito si guadagna un sacco di punti imbrogliando un determinato bersaglio, limitati lassi di tempo accessibili tramite arcane combinazioni di tiri particolarmente difficili, o di ingressi in rampe...) sono addirittura una dozzina (dai nomi misteriosi ed esoterici, tipo Space Station Frenzy, Bike Race Chal-



semplice paragone: in un pinball a scorrimento verticale, visto perpendicolarmente al piano di gioco, quali i grandi Pinball Dreams, Pinball Illusions et similia, il giocatore è forzato a tirare un po' a naso, cercando di immaginare cosa si trovi dopo il bordo dello schermo, mentre in ProPinball si hanno tutti gli elementi del gioco sotto controllo, e nel caso questo non bastasse è possibile l'utilizzo di alcune visuali extra, cosa evidentemente resa possibile dall'intelaiatura vettoriale del pinball stesso. E adesso gioite! La cosa più esaltante di un flipper: c'è il multiball! E dico, un multiball di ben sei (6!) palle contemporaneamente in gioco, tutto questo

lunge, Fast Frenzy e addirittura Ultimate Showdown), più alcuni bonus e bersagli nascosti, ma quello che più sconvolge è l'implementazione di fasi arcade: non si era mai visto! In un gioco di flipper!!! (Ti correggo: ci ha provato recentemente con Psycho Pinball, ndMax). Spero solo che siano riusciti a integrare e a rendere organico il tutto.

In The Web troverete comunque tutti gli elementi più classici e forse per questo ricchi di fascino di un pinball, quelli che hanno contribuito a renderlo intramontabile e inossidabile presenza di tutte le sale giochi del globo: i soliti funghetti, i romantici bersagli con lucette da accendere, due epiche rampe sopraelevate, tre eroiche leve con le quali preservare la biglia da fine prematura, stoici magneti, e le altre amenità



del caso tipo fionde, buchi nel tavolo, respingenti potenziati. C'è da divertirsi a lungo, quindi; anche se con un'unica riserva: la presenza di un solo tavolo (almeno per adesso). Chissà, magari a lungo andare colpire sempre le solite superfici stressa un pochino, forse non sarebbe male inserire diversi tavoli a tema (oh, quale originalità!), sulla falsariga dell'arcinoto gioco dalla 21st Century Entertainment; anche se poi bisogna riconoscere che ognuno finiva per eleggere il suo flipper preferito, dedicandosi in minima parte agli altri. Quindi questa unicità non sarà poi un male, dipendendo esclusivamente dai gusti dell'acquirente, sempre naturalmente che il gioco sia all'altezza delle aspettative, delle foto e del sonoro (l'ho visto in azione, e posso garantire personalmente... NdMax). Quest'ultimo consiste di ben venti tracce audio su CD di rock ben pompato, brani appositamente incisi da Bruce Foxton e da Jake Burns, rispettivamente bassista dei Jam e chitarrista degli Stiff Little Fingers, bands da noi un po' nell'ombra, ma abbastanza note nel Regno Unito. Sempre nell'ambito del sonoro, altra peculiarità di Pro Pinball è la massiccia presenza del parlato digitalizzato, praticamente dei continui commenti e/o delucidazioni su quanto combinate nel corso di una partita, dialoghi campionati da attori professionisti. L'intero package, completo in tutte le sue parti, rifinito e rifulgente di luce propria, dovrebbe essere disponibile alle mani avide dei videoludicanti europei verso i primi di dicembre, nei formati PC CD-Rom, Sony PlayStation e Sega Saturn.

Sfogliate con attenzione le pagine dei prossimi numeri di questa nostra rivista, e occhio a eventuali aggiornamenti su questo gioco che a mio avviso farà a lungo parlare di sé.

Emiliano "Bonjo" Nencioni





# NAVY STRIKE:

## LA ROWAN HA FORSE CREATO LA PRIMA SIMULAZIONE GLOBALE?

**Vi piacciono i simulatori aerei? Vi appassionano i giochi di strategia militare? Beh, allora è meglio che teniate d'occhio quest'ormai imminente nuova uscita della Empire, dato che ha tutte le carte in regola per destare scalpore...**

Ambientato in un futuro alquanto prossimo, dove la tensione politica internazionale ha raggiunto dei livelli di guardia alquanto allarmanti, Navy Strike vi porrà nei panni del CGA (Comandante del Gruppo Aereo) della Forza di Reazione Rapida della NATO, organizzazione che, come si sa, gioca e giocherà un ruolo sempre importante nel mantenimento dell'ordine politico e militare del pianeta.

Fin qui - vi direte - nulla di nuovo sotto il sole. Potrei allora aggiungere che in NS avrete la possibilità di pilotare aerei del calibro dell'F22N, dell'FA-18 Hornet o dell'AX, così come avrete l'onore e l'onore di confrontarvi con MiG 21, MiG 29, MiG 31 e Su 27. Anche in questo caso, però, i "piloti" più avvezzi potrebbero in effetti storcere il naso: in fin dei conti non si tratta di nulla che non si sia già visto. Dove sta allora quella differenza che separa l'ultimo prodotto della Rowan dall'agguerrita con-

vostra missione non si conclude nel momento in cui realizzerete il vostro obiettivo, potendovi essere allora richiesto, ad esempio sulla via del ritorno, di fare una deviazione per abbattere quel ponte che l'avversario sta utilizzando per trasportare le proprie truppe all'attacco delle vostre linee. Le conseguenze della strategia in tempo reale implementata nel gioco non finiscono poi certo qui. Ecco allora altri casi che potreste trovarvi a dover risolvere: se nell'operazione appena conclusa avete assicurato alla vostra flotta una scarsa copertura aerea, dovrete probabilmente attendervi un contrattacco nemico; i velivoli richiedono un certo periodo di tempo per essere riparati, motivo per cui non è da escludersi che vi ritroviate nel momento cruciale della campagna senza neanche un jet da pilotare. In aggiunta, i vostri antagonisti useranno delle tattiche di diversione, motivo per cui un attacco a un determinato obiettivo potrebbe celare ben altri scopi: ciò



State compiendo un avvitamento per restare in coda all'Su 27 che vi precede: la vostra manovra avrà successo?



correnza? Ebbene, il divario sta nel grado di realismo ottenuto in questa simulazione che, a mio avviso, supera per profondità e originalità avversari sulla carta molto più accreditati. La questione è presto detta: riprendendo il titolo, questo videogame non è né un simulatore aereo né un gioco di strategia, bensì entrambi.

Se ci pensate bene, infatti, nella maggioranza dei "flight sim" che finora si sono affollati sui nostri computer ci si trovava ad affrontare delle campagne suddivise in varie missioni: c'era il briefing, la sezione di volo vera e propria e, se si sopravviveva, il debriefing. Tutto questo, evidentemente, rappresenta solo una semplificazione della realtà. La guerra risulta invece essere un susseguirsi costante di operazioni militari, battaglie, vittorie e sconfitte che rendono un conflitto armato un qualcosa capace di mutare di minuto in minuto. Ebbene, in Navy Strike tutto ciò è stato ricreato alla perfezione, facendo sì che la situazione che lascerete al momento del vostro decollo sia difficilmente la stessa che troverete ad attendervi al vostro ritorno. Questo significa che il nemico risponderà in tempo reale tanto agli attacchi che voi lancerete quanto a quelli che i vostri compagni porteranno a termine da qualche altra parte sul fronte di battaglia. Questo comporta l'eventualità che la

Nei panni del CGA vi troverete a dover determinare i singoli particolari di ogni missione: ecco una schermata con la quale familiarizzerete ben presto...



Ecco cosa succede quando succede quando gestite la situazione in modo avventato. In questo caso siete passati all'azione senza aver prima atteso l'autorizzazione del Presidente...



Il cockpit è una componente di fondamentale importanza in qualsiasi simulazione aerea: come vedete, quello di Navy Strike pare essere realizzato più che discretamente.





State osservando un AX in attività: questi aerei stealth risulteranno molto utili soprattutto per le missioni notturne.

# PREVIEW

dall'intelligenza artificiale del programma. Chiaramente, così facendo, perdereste gran parte delle potenzialità offerte dal gioco: per cui, qualora decideste di passare all'azione, sappiate che non piloterete un solo velivolo ma, al contrario, avrete la possibilità di passare di cockpit in cockpit svariando quindi a vostro piacimento su tutti i "punti caldi" del fronte offensivo.

Risulta chiaro quindi come le potenzialità del titolo siano eclatanti: in attesa di recensire il prodotto finito per vedere se le premesse siano poi state mantenute in fase di realizzazione, credo non guastino

La qualità della grafica offerta dall'engine dai Rowan è, come potete rendervi conto, di tutto rispetto...

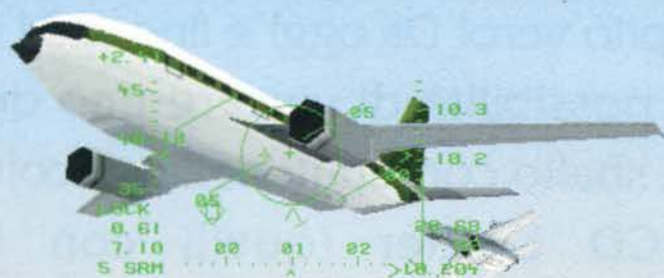
le a termine le dovrete anche pianificare. Non solo, ma spesso vi troverete di fronte a delle situazioni dall'esito imprevedibile che avranno serie ripercussioni non solo sulla vostra carriera ma anche sul contesto politico internazionale. Nelle prime fasi del conflitto i vostri piloti non hanno l'autorizzazione ad aprire il fuoco per primi. Se attaccati, come reagite: rispondete al fuoco o vi ritirate e attendete l'autorizzazione del Presidente? Oppure: un Airbus 300 invade il vostro spazio aereo e si avvicina pericolosamente alla vostra portaerei. Che fate? Potrebbe ospitare a bordo dei normalissimi passeggeri oppure dei terroristi suicidi pronti a schiantarsi sul ponte della vostra nave. A voi spetterà la delicata scelta se abbattere l'aereo o cercare di "dissuaderlo" con ogni mezzo prima di passare alle maniere forti.

Se le situazioni particolari che vi troverete ad affrontare già stuzzicano i vostri appetiti, lasciate che aggiunga che Navy Strike è giocabile in due diverse modalità: potrete sia prendere parte alle missioni come pilota di un caccia militare, sia starvene comodamente seduti dietro la vostra scrivania a pianificare l'intera campagna militare mentre gli aerei vengono gestiti



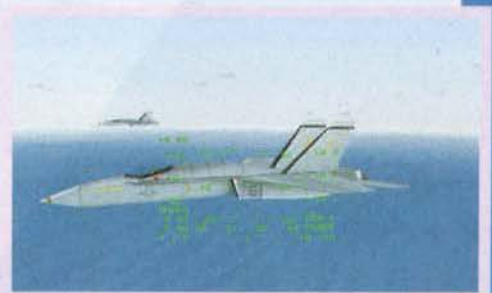
alcune informazioni tecniche circa l'engine che sta alla base di Navy Strike. Basato sul medesimo motore 3D di Overlord e Dawn Patrol (e del più recente Air Power, NdMax), l'ultimo titolo della Rowan presenterà una grafica in SVGA che gioverà senza dubbio agli aerei e ai fondali renderizzati. Rispetto alle altre produzioni del team inglese, sono state poi aggiunte anche le nuvole le cui sfumature, pensate un po', muteranno al variare delle fasi del giorno nel quale ci si trova a combattere. Come se ciò non fosse sufficiente, utilizzando il caccia stealth AX ci saranno addirittura delle missioni notturne nelle quali il pilota, volando nell'oscurità appena rischiarata dal bagliore della luna, dovrà fare pieno affidamento unicamente sulla sua strumentazione di bordo. La basi affinché NS sia un titolo che lasci il segno all'interno del panorama delle simulazioni aeree ci sono tutte. Non resta altro allora che incrociare le dita e sperare che le nostre aspettative diventino realtà...

Stefano Silvestri



Ecco a voi in tutto il suo splendore un Airbus 300 che ha appena invaso il vostro spazio aereo: che fare? Comunque vada, sappiate che il vostro futuro verrà deciso in pochi minuti...

Osservate un altro esempio della grafica presente in Navy Strike: in particolare, questa immagine risulta essere decisamente suggestiva...





# Grande

# TOP



COMMAND & CONQUER

HEXEN

SCREAMER

TOP GUN

MORTAL KOMBAT 3

PLAYER

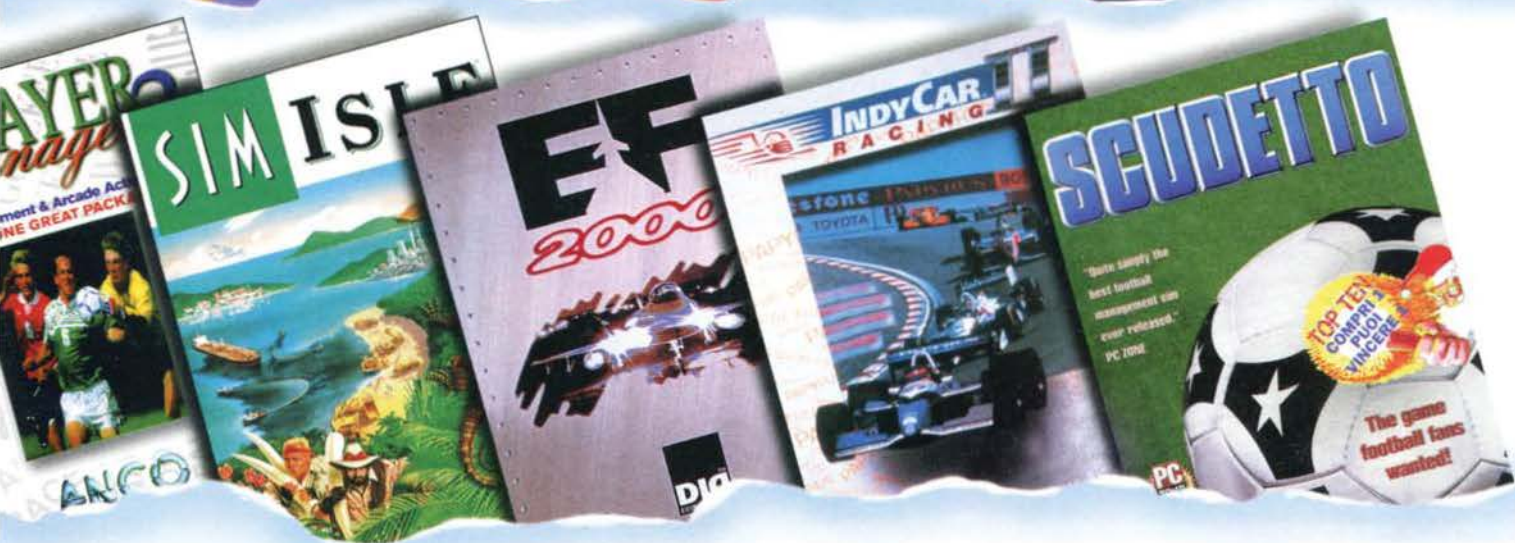
## 1.000 Premi

E' proprio vero! Da oggi e fino al 31/01/96 hai la possibilità di vincere uno dei giochi da sballo contenuti nella raccolta TOP TEN CD Leader (quelli con Babbo Natale). Infatti quando acquisti un gioco TOP TEN, nella confezione trovi una cartolina; se ti dice che hai vinto potrai sce-



# Concorso

# TEN



MANAGER 2

SIM ISLE

EF 2000

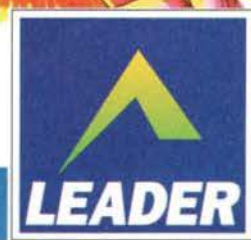
INDYCAR 2

SCUDETTO

## in palio

gliere ed avere direttamente dal rivenditore un altro gioco della stessa collana TOP TEN!

In palio, ci sono ben 1.000 giochi, ma se non vinci subito, puoi comunque partecipare all'estrazione dei premi non distribuiti. Auguri.





# S F I D E N E I C I E L I

**Dopo aver realizzato un picchiaduro di grandissimo rilievo come FX Fighter degli Argonaut Software (recensito da MA e accreditato di un sonante 93%) e aver proposto a tutti**

**gli appassionati di CyberPunk l'interessante Burn Cycle, la Philips Media si ripresenta con due nuovi titoli di sicuro richiamo: del primo, Alien Osysey, se ne parla qualche pagina più avanti in sede di recensione; il secondo, invece, è questo Fighter Duel, al quale è dedicata la seguente preview...**

Fin dagli albori dei tempi è sempre stato possibile suddividere i simulatori di volo in due grosse categorie: quelli ad ambientazione moderna, nei quali il giocatore viene posto alla guida di un velivolo dall'incredibile potenza di fuoco e dall'abbondante numero di missili a ricerca automatica, e quelli ambientati qualche decennio fa (e più in generale durante la Prima Guerra Mondiale). Pur potendo spesso svariare fra un discreto numero di modelli differenti, in questa seconda categoria di simulazioni, rimane comunque invariata una ben precisa caratteristica: la limitatezza della potenza di fuoco. Non si hanno cioè a disposizione missili di nessun tipo e per abbattere un nemico occorre sempre e comunque un'elevata dose di abilità ai comandi. Se da una parte quelli contemporanei moderna vantano quindi un'elevata componente tattica nella pianificazione delle missioni, che va ad aggiungersi ad alcuni elementi arcade durante gli scontri, dall'altra se si deve riportare alla base un

La missione sta per iniziare, i nemici ormai si trovano a poca distanza. Potete vedere come il cockpit occupi gran parte della schermata in modo da tenervi sempre informati su ogni particolare: basta comunque premere un tasto per passare alla visuale a pieno schermo.



Ecco un passaggio radente a poca distanza da due aerei nemici. La grafica, anche a distanze ravvicinate, resta di elevata qualità.

aereo con una rugginosa mitragliatrice come unica arma d'offesa, sarà sì importante avere una buona strategia con la quale affrontare i nemici, ma risulterà ancora più determinante la perizia del pilota all'interno dell'abitacolo.

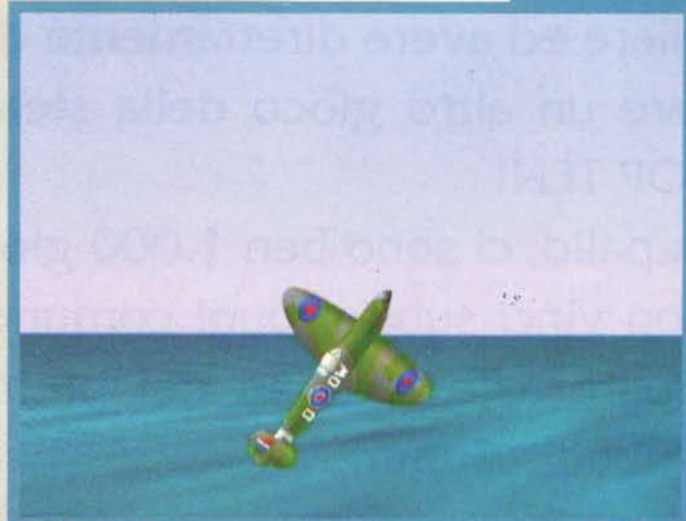
Personalmente, pur apprezzando molto i simulatori prettamente tattici, ricerco sempre una certa profondità di gioco durante i combattimenti contro gli aerei avversari. Trovo quindi esaltante mettersi sulla scia di un nemico, eseguire delle manovre evasive se ci si trova sotto tiro e aspettare il momento giusto per scaricare una buona quantità di piombo sull'aviazione avversaria. Ed è senza dubbio a questa

categoria che appartiene Fighter Duel.

Il simulatore, sviluppato dalla Jaeger Software, è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale nei

Dopo un abile inseguimento e una manciata di proiettili sparati con precisione, siamo riusciti ad abbattere un aereo nemico. Le esplosioni sono realizzate in maniera superba.

Una delle tante visuali esterne: poco funzionale, ma permette di osservare chiaramente le vostre evoluzioni in cielo.



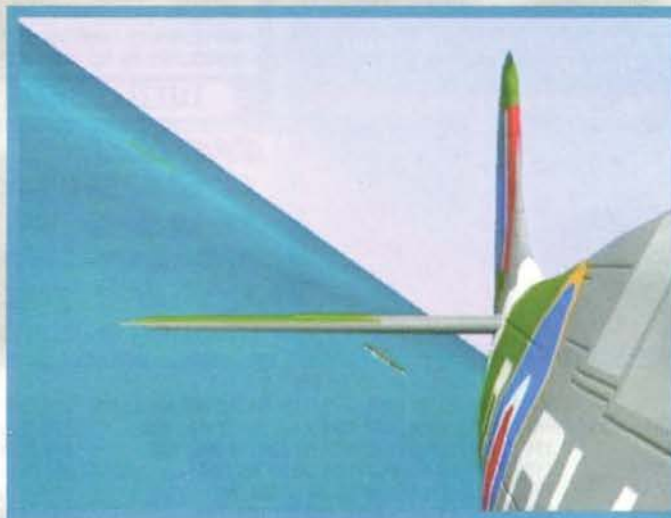




Stiamo scegliendo quale aereo pilotare in missione: ognuno ha le proprie caratteristiche e un cockpit differenziato.

La portaerei di fronte è nostra alleata: ci stiamo preparando per l'atterraggio. Le indicazioni sul cockpit indicanti la velocità e l'altitudine sono essenziali per evitare di distruggere l'aereo.

cieli sovrastanti un oceano (quale che sia non è lasciato intendere) costellato da una moltitudine di verdeggianti isolette che cercano di spezzare la monotonia del paesaggio. La scelta del vostro mezzo ricade su uno dei 13 aerei messi a disposizione e viene lasciata al pilota la possibilità di variare, seppur entro certi limiti, alcuni parametri quali velocità, potenza del mezzo in ascesa e rapidità della virata. Una volta portate a termine queste decisioni preliminari, e dopo aver accettato una delle missioni proposte, si è pronti a decollare da una delle piste collocate sulle isole (potrebbe comunque capitare, all'inizio di una missione, di ritrovarvi già in volo). Durante la prima partita resterete sicuramente affascinati dal motore grafico che offre una rappresentazione della realtà decisamente convincente. Il mare scorre rapidamente sotto di voi, una grande quantità di mezzi nemici riempiono il cielo e, diminuendo la vostra altitudine, noterete sulla superficie del mare tutte le ombre proiettate dal sole. Gli effetti grafici sono molteplici e tutti di grande impatto: dalle magnifiche esplosioni all'effetto fumo quando danneggiate un nemico, dalla scia che lasciano le navi mentre solcano il mare al traballio del cockpit



Questa, come anche molte delle visuali laterali, sarà certamente d'aiuto per capire dove siano andati a cacciarsi gli aerei avversari.

quando si viene colpiti. La seconda cosa che ho notato provando questa versione dimostrativa di FD è il modo realistico con il quale si muove l'aereo: non pensate di poter eseguire mirabolanti manovre senza correre rischi, dato che è assai facile perdere velocità e finire nelle profondità dell'abisso sottostante. Questo significa che perfino un'azione semplice come una virata, richiede una certa dose di esperienza per essere imposta correttamente. Le prime volte incontrerete molte difficoltà nell'eseguire determinate manovre: se si cerca di aumentare l'altitudine il motore perde potenza e si può diventare un facile bersaglio per i colpi nemici; d'altra parte volando a bassa quota si può essere raggiunti facilmente da aerei nemici che scendono in picchiata.

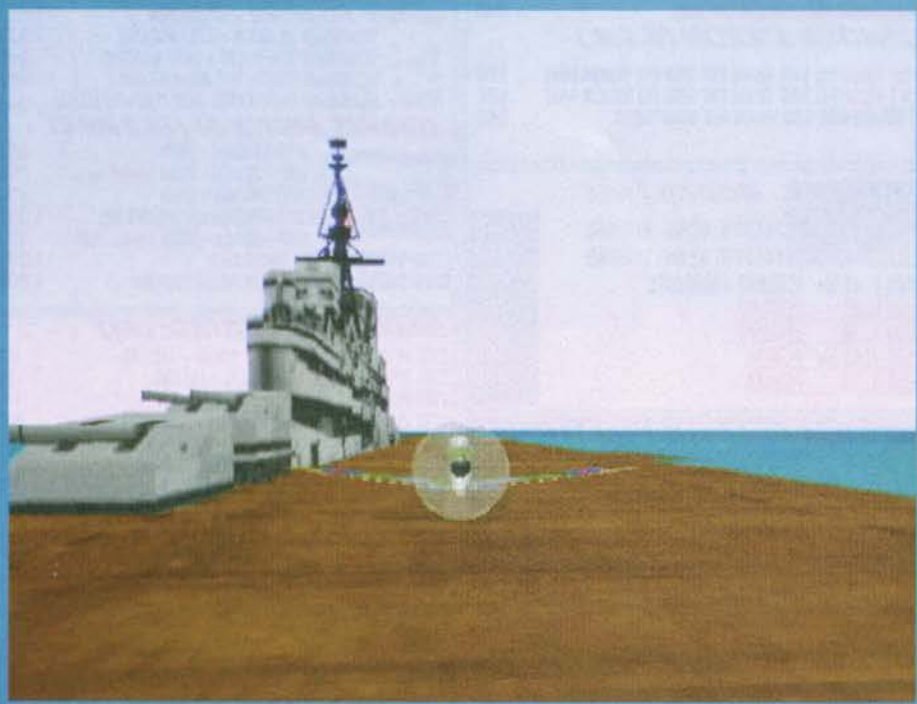
Tutti i mezzi in movimento, prime fra tutti le portaerei, sono realizzati superbamente, e anche osservandoli da vicino la qualità grafica è molto buona. Al giocatore sono offerte molteplici visuali, sia interne che esterne, alcune delle quali piuttosto inutili, mentre altre si rendono necessarie per capire la posizione dei nemici e affrontare di conseguenza la situazione. In particolare ci sono due prospettive per osservare quello che accade davanti al vostro aereo: la prima è per 2/3 occupata dalla strumentazione in modo da avere sotto controllo tutti i comandi, ma basta comunque premere un tasto per passare a quella a tutto schermo. Come già accennato, l'engine dei Jaegar compie egregiamente il suo lavoro, la grafica è sia in alta che in bassa risoluzione (per computer meno potenti), e la fluidità del gioco è in entrambi i casi elevata.

Da segnalare in chiusura anche l'accurata intelligenza artificiale dei nemici, la possibilità di giocare via modem e, per finire, la configurazione minima che vi occorrerà per giocare a FD: un 486 a 33MHz con 8Mb.

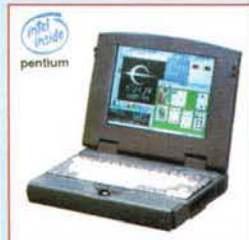
L'appuntamento è a questo punto fissato per l'imminente recensione.

RED

Ci troviamo sul ponte di una portaerei e stiamo per decollare, confidando in un attacco a sorpresa alle forze nemiche.







## COMPUTERS 486DX2-DX4 / PENTIUM 75-133

**PC 486** : MOTHER BOARD PCI 128KB CACHE EXP 256KB  
(SLOTS: 3 PCI + 3 ISA + ZOCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE)  
**PC PENTIUM** : MOTHER BOARD PCI 256KB CACHE EXP 1MB  
(SLOTS: 4 PCI + 4 ISA) PER CPU PENTIUM DA 75 MHZ A 133 MHZ  
**CONFIGURAZIONE BASE** : CASE DESKTOP O MINITOWER  
RAM 4MB ESPANDIBILE A 128MB / DRIVE 1.44 MB  
SCHEDA VIDEO SUPERVGA PCI 1MB EXP 2MB  
CONTROLLER PCI / EIDE + MULTI I/O (2 SER + 1 PAR + 1 GAME)  
TASTIERA ITALIANA ESTESA A 102 TASTI - MOUSE

CPU INTEL	HD635	HD850	HD1280
486DX2-66	1.340	1.390	1.490
486DX4-100	1.440	1.490	1.590
PENTIUM 75	1.590	1.640	1.740
PENTIUM 90	1.790	1.840	1.940
PENTIUM 100	1.990	2.040	2.140
PENTIUM 120	2.190	2.240	2.340
PENTIUM 133	2.390	2.440	2.540

### VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- CASE MULTIMEDIALE / BIGTOWER + 100
- RAM AGGIUNTIVA 4MB / 12MB + 250 / + 750
- SCHEDA VIDEO PCI CHIP S3 868 / CL 5434 1MB EXP 2MB / 2MB + 80 / + 200
- MS DOS 6.22 / WINDOWS PER WORKGROUPS 3.11 + 80 / + 120
- WINDOWS 95 SU DISK 3.5" O SU CD + 190

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

### NOTEBOOK STAKAR 486DX / PENTIUM+CD

- MOTHER BOARD VL- BUS 128KB CACHE
- RAM 4MB EXP 36MB / PENTIUM 8MB EXP 40MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO SUPERVGA 1MB VL-BUS
- SCHERMO 9.5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1.44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDA MUSICALE 8 BIT (COMP. SB) / PENTIUM 16 BIT
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CPU INTEL	HD340MB	HD540MB
486DX2-66	2.640	2.840
486DX4-100	2.740	2.940
PENTIUM-75	3.590	3.790
PENTIUM-90	3.790	3.990
PENTIUM-100	3.990	4.190

### MONITORS

- 14" LR MPRII (1024x768 NI - 0,28 Dot Pitch) 440
- 15" LR MPRII - DIGITALE / OSD 590
- (1280x1024 NI - 0,28 DP) ON SCREEN DISPLAY
- 17" LR MPRII - DIGITALE / OSD 1.190
- (1280x1024 NI - 0,26 DP) ON SCREEN DISPLAY

### SIMM - CPU

SIMM 1MB / 4MB (30 CONTATTI)	75 / 250
SIMM 4MB / 8MB / 16MB (72 CONTATTI)	250 / 490 / 850
SIMM 4MB / 8MB 72 CONTATTI EDO RAM	320 / 640
CPU INTEL 486DX2-66 / 486DX4-100 MHZ	190 / 290
CPU PENTIUM INTEL 75 / 90	390 / 590
CPU PENTIUM INTEL 100 / 120	640 / 990
CPU PENTIUM INTEL 133 MHZ	1.190

### SCHEDE VIDEO

CIRRUS LOGIC 5422/5424 ISA 1MB/OAK 087 ISA 1MB	120 / 150
CIRRUS LOGIC 5429 VL-BUS 1MB EXP 2MB / 2MB	170 / 290
CIRRUS LOGIC 5434 PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	190 / 310
ATI MACH-64 VL-BUS 1MB EXP 2MB / 2MB	290 / 410
S3 768 VIDEO PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	190 / 310
ATI MACH-64 PCI 1MB EXP 2MB / 2MB	290 / 410
ESPANSIONE MEMORIA VIDEO 1MB DRAM	120
MATROX MGA MILLENNIUM 2MB VRAM EXP 8MB	640
MATROX MGA MILLENNIUM 4MB VRAM EXP 8MB	920
MATROX MGA MILLENNIUM EXP 2MB	360
MATROX MGA MILLENNIUM EXP 4MB	670
MATROX MGA MILLENNIUM EXP 6MB	940
<b>DIAMOND STEALTH (U.S.A.)</b>	
DS 64 VIDEO PCI 1MB DRAM EXP 2MB (S3 VISION 868)	290
DS 64 VIDEO PCI 2MB VRAM EXP 4MB (S3 VISION 968)	490
KIT ESPANSIONE 2MB VRAM PER DS64 VIDEO	340

### DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA ACECAD 12"x12"+ CURSORE E STILO	290
TAVOLETTA ACECAD 18"x12"+ CURSORE E STILO	520
<b>HANDY SCANNER MUSTEK</b>	
B&W 64 TONI (256 SOFTWARE) 400dpi + OCR	99
B&W 256 TONI - 800dpi + OCR	149
B&W 256 TONI - 400dpi + OCR PORTA PARALLELA	270
B&W 256 TONI - 400dpi + OCR PCMCIA	340
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 400dpi + OCR	190
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 800dpi + OCR	270
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 400dpi + OCR PORTA PARALLELA	390
COLORE - 16 MILIONI 24BIT 400dpi + OCR PCMCIA	470
<b>HANDY SCANNER LOGITECH</b>	
SCANMAN 32 (B&W + OCR) WINDOWS	170
SCANMAN 256 (B&W + OCR) WINDOWS	240
SCANMAN COLOR 16.7 Milioni di Colori	490
LOGITECH SCANMAN EASYTOUCH (B&W PORTA PARALLELA)	290
<b>SCANNER MUSTEK A4 (16.7 MIL C)</b>	
600-1200dpi - 24bit	690
600-1200dpi - 30bit SINGLE PASS	790
1200-2400dpi - 24bit	890
1200-2400dpi c/s + SLIDE KIT	1.290
800-1600dpi - 30bit SINGLE PASS	890
1200-2400dpi - 30bit SINGLE PASS	1.390
1200-2400dpi - 30bit SINGLE PASS + SLIDE KIT	1.690

### MOTHER BOARDS

<b>MB PCI DX2/DX4 PRIDE CHRONOS</b>	290
AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)	
256KB CACHE EXP 512MB / SLOTS: 3 PCI + 4 ISA	
(RAM EXP 64MB - 4 SLOTS 72 PIN) PLUG & PLAY	
CTRL PCI / EIDE 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP	
<b>CPU PENTIUM 75-133MHZ</b>	340
AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)	
CHIPSET SIS - 256KB CACHE EXP 1MB	
SLOTS: 4 PCI + 4 ISA (RAM EXP 128MB - 4 SLOTS 72 PIN)	
CTRL PCI / EIDE 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP (MB 31)	
<b>CPU PENTIUM 75-166MHZ</b>	440
AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)	
CHIPSET INTEL TRITON - 256KB CACHE EXP 512KB	
SLOTS: 4 PCI + 4 ISA (RAM EXP 128MB - 4 SLOTS A 72 PIN)	
CTRL PCI / EIDE 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP (MB 38)	
<b>CPU PENTIUM 75-200MHZ PRIDE CHRONOS</b>	450
AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)	
CHIPSET INTEL TRITON - 256KB CACHE EXP 512KB	
SLOTS: 3 PCI + 5 ISA (RAM EXP 128MB - 4x72 PIN EDO RAM)	
CTRL PCI / EIDE 2SER 16550 + 1PAR SPP / ECP/ EPP (MB 03)	
<b>MOTHER BOARD INTEL ZAPPA / ENDEAVOUR</b>	

### HARD DISKS 3,5" E-IDE

540MB MAXTOR/IBM/SEAGATE	290
540MB WESTERN DIGITAL	320
635MB CONNER/SEAGATE	340
850MB CONNER/SEAGATE	390
850MB WESTERN DIGITAL	420
1.28GB CONNER/SEAGATE	490
1.2GB WESTERN DIGITAL / 1.6GB WD	520/640
2,5" 200MB WD / 210MB SEAGATE	340
2,5" HITACHI 340MB / 540MB	340 / 540

### MODEM / FAX

14400 V. 42 bis INTERNO	160
14400 V. 42 bis ESTERNO	190
14400 V. 42 bis ESTERNO + VIDEOTELE	200
28800 V. 34 INTERNO	290
28800 V. 34 ESTERNO	320
14400 V. 42 bis PCMCIA	340
28800 V. 34 PCMCIA	490

**PAGAMENTI RATEALI**  
**DA 12 A 36 MESI (CREDITCON)**  
**SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE**  
**DIRETTAMENTE IN SEDE O PER**  
**CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.**

### HARD DISKS CONTROLLERS

CTRL VL-BUS/EIDE PROMISE 2300 + 16C550	110
CTRL PCI/EIDE PRIDE MULTI I/O + 16C550	90
CTRL PCI/F-SCSI 2 NXT92	140
CTRL ISA/F-SCSI 2 ADAPTEC AHA 1542 CP OEM	370
CTRL PCI/F-SCSI 2 ADAPTEC AHA 2940 OEM	390
MINI SCSI PLUS ADAPTEC (PARALLELO TO SCSI)	190
SLIM SCSI ADAPTEC (PCMCIA TO F-SCSI 2)	350
<b>STREAMERS / M.O.</b>	
HP COLORADO JUMBO 340MB/700MB	240/370
TRUST IOMEGA TAPE 700MB	370
M.O. FUJITSU 230MB 3,5" SCSI - 30msec	840



## MONITORS

14" ADI PROVISTA 1024x 768x0,28 NI LR	440
14" ADI MICROSCAN 3V DIGIT 1024x 768x0,28 NI LR	490
15" ADI MICROSCAN 4V DIGIT 1280x1024x0,28 NI LR	620
17" ADI MICROSCAN SEP DIGIT 1280x1024x0,28 NI LR	1.140
17" ADI MICROSCAN 5AP DIGIT 1280x1024x0,26 NI LR	1.270
20" SAMPO 1280x1024x0,31 NI LR	1.790



14" NEC XV14 1024x 768x0,28	550
15" NEC XV15 1024x 768x0,28	720
15" NEC XE15 1024x 768x0,28	1.070
17" NEC XV17 1024x 768x0,28	1.340
17" NEC XE17 1024x 768x0,28	1.690
17" NEC XP17 1280x1024x0,28	2.190
21" NEC XE21 1280x1024x0,28	3.290
21" NEC XP21 1600x1280x0,28	4.270



15" SONY CPD-15SF1 1280x0,25	850
17" SONY CPD-17SF1 1280x0,25	1.740
17" SONY GDM-17SE1 1600x0,25	2.290
20" SONY GDM-20SE1 1600x0,30	3.790
20" SONY GDM/20SH 1600x0,25	4.490

## CD ROM

EDITEL: DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (WIN)	170
LA DIVINA COMMEDIA (COMPLETA) / I VANGELI	240/100
INFERNO / PURGATORIO / PARADISO	90
STELLE PIANETI E DINTORNI / IL MONDO DEGLI ANIMALI	60/50
VIAGGI NEL MONDO / CINCIPOEDIA 2 / ITALIAN DESIGN	50/130/90
ODISSEA / L' EGITTO DEI FARAONI	90/70
OPERA MULTIMEDIA: ITALIA / IL BEL PAESE (TOURING)	130/40
I GRANDI ARTISTI DEL 900 / ENCYCLOPEDIA IL SEICENTO	100/350
55 GIOCHI PER WINDOWS / HOMO SAPIENS	35/130
SAFARI / IL BALLERINO (JOVANOTTI)	90/90
MICROSOFT: CINEMANIA 95/DINOSAURS / BOOKSHELF 94	110/119/129
ART GALLERY / EBCARTA 1995 / ANCIENT LANDS	119/210/119
DANGEROUS CREATURES	119
GOLF WINDOWS CD / GOLF CHAMPIONSHIP	109/59
BEETHOVEN / SHUBERT / STRAUSS / STRAVINSKY / MOZART	1CD 129/139
VARI: TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/THE CLIP ART WAREHOUSE	39/47
DINOSAUR ADVENTURE / ULTIMATE COLLECTION I / II	69/47/59
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	47/47
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)/DEATHSTAR ARCADE BATTLES	47/47
WINDOWS 50 GAMES / MIDI & WAVE WORKSHOP	47/47
TOP 101 SHAREWARE PROGRAMS / 14000 PROGRAMS	23/47
FRACTAL FRENZY	47
MICROFORUM: THE COMPLETE WIN SET / POWER UTILITIES	47/47
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL. 1, 2, 3, 4)	1 CD 47
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	47/47
SUPER ARCADE GAMES / GAME PACK II / G.O.R.G.	47/47/59
THE SEXIEST WOMEN ON CD / THE SOUND OF MULTIMEDIA	47/59
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	59
TRIVIA CD IN ITALIANO / MUSIC GAME	59/59
VARI: DANTE PC TALK / LA BIBBIA / PARLIAMO INGLESE	77/76/89
I PROMESSI SPOSI / CD MILLEFOTO	125/39
ELVIS ON CD / THE BEATLES: A HARD DAY'S NIGHT	47/49
WHAT A WATCH (IN ITALIANO)	44
MEDIA SHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL / THE CD BROTHEL (X RATED)	49/47
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1 CD 19
TYPO SHARE (UTILITY DI STAMPA + FONTS)	19
ICONS & FONTS	19

## CD-GAMES

7th GUEST (2CD) / ADVANTAGE TENNIS	55/106
ALONE IN THE DARK 3 / BIOFORGE	129/139
CREATE YOUR OWN GAMES (MICROFORUM)	70
CRITICAL PATH / CYBER RACE / CYBERWAR (4 CD)	49/49/149
DARK FORCES / DARKSEED (OEM)	110/49
DAY OF THE TENTACLE / DESCENT / DOOM II	49/94/79
DRACULA IN LONDON / DREAM WEB	89/99
DRAGON'S LAIR / DUNE (IN ITALIANO)	55/55
ECSTASIA / FLIGHT UNLIMITED	149/109
GABRIEL KNIGHT (OEM) / HI-OCTANE / HELL	49/129/59
INFERNO / IRON ASSAULT / IRON HELIX (OEM)	129/106/49
INSECT ADVENTURE (IN ITALIANO)	106
KING'S QUEST VI	116
KLIK & PLAY (CREAZIONE VIDEO GIOCHI) CD / 3,5"	90/90
LITTLE BIG ADVENTURE / LINKWORLDS	149/89
LOST EDEN / LOST IN TIME 1 & 2 / OUTPOST	106/89/49
MAD DOG MAC CREE II (OEM) / MAGIC CARPET	49/149
MEGA RACE (OEM) / MICROCOSM / MYST (OEM)	39/149/79
MORTAL KOMBAT II SU DISK 3,5"	70
MORTAL KOMBAT II + RISE OF THE ROBOTS	104
NASCAR RACING / NBA LIVE 95	135/125
NOCTROPOLIS / NOVASTORM	149/119
REBEL ASSAULT / RETURN TO ZORK / RISE OF THE TRIAD	100/49/80
SAM & MAX HIT THE ROAD (ITALIANO)	129
SIM CITY 2000 / SLIPSTREAM 3000	49/89
SPACE ACE	69
STRIP POKER PRO / SUPERKARTS	80/135
TEMPATION: COLLEZIONE 4 TITOLI SU 4 CD	119
7TH GUEST-HAND OF FATE-LANDS OF LORE-INDICAR RACING	
THE LAST DYNASTY / THEME PARK	139/134
UFO / VIRTUA CHESS	106/107

I PREZZI DEI CD SONO COMPRESIVI DI IVA

## WINDOWS 95

WINDOWS 95 DISK	379
WINDOWS 95 EDU DISK	259
WINDOWS 95 AGGIORNAMENTO DISK / CD	189
WINDOWS 95 AGGIORNAMENTO EDU DISK	165
WORKS PER WIN 95 AGG. DISK	95
WORKS PER WIN 95 DISK / CD	189
WORD PER WIN 95 AGG. DISK	249
WORD PER WIN 95 EDU DISK	319
WORD PER WIN 95 DISK	590
EXCEL PER WIN 95 AGG. DISK	249
EXCEL PER WIN 95 EDU DISK	319
EXCEL PER WIN 95 DISK	590
POWER POINT PER WIN 95 AGG. DISK	249
POWER POINT PER WIN 95 EDU DISK	319
POWER POINT PER WIN 95 DISK	590
SCHEDULE + PER WIN 95 DISK	179
OFFICE PER WIN 95 AGG. DISK / CD	539
OFFICE PER WIN 95 EDU DISK / CD	469
OFFICE PER WIN 95 C.U. DISK / CD	709
OFFICE PER WIN 95 DISK / CD	919

## SOFTWARE

COREL: COREL DRAW 3 ITA CD/DISK + CD	130/190
COREL DRAW 4 ITA CD/AGG. CD	270/240
COREL DRAW 4 ITA (DISK+CD)	340
COREL DRAW 5 ITA (CD)	920
COREL DRAW 5 ITA AGG DA CD3 (CD)	820
COREL DRAW 5 ITA AGG DA CD4 (CD)	390
COREL VENTURA 4.2 ITA	220
COREL PHOTO PAINT 5 PLUS ITA CD	140
COREL SCSI 2.0 / COREL SCSI NETWORK	190/790
COREL GALLERY / COREL ART SHOW 4 / 5	70/60
COREL ART SHOW 2 + 3 + 4 + 5	130
COREL POWER PACK	140
COREL FLOW 2.0 WIN ITA (DISK+CD)	140
COREL CD CREATOR	370
MICROSOFT:	
WORD PER WINDOWS V 6 ITA	620
EXCEL PER WINDOWS V 5 ITA	620
WORKS PER WINDOWS V 3 ITA	240
PUBLISHER PER WINDOWS 2.0 ITA	175
PUBLISHER PER WINDOWS 2.0 ITA AGG	140
PUBLISHER PER WINDOWS DESIGN PACK 3	100
OFFICE PER WINDOWS 4.2 ITA	970
OFFICE PER WINDOWS 4.2 ITA AGG	620
OFFICE PROF PER WINDOWS 4.3 ITA	1.140
OFFICE PROF PER WINDOWS 4.3 ITA AGG	770
FLIGHT SIMULATOR 5.1 CD/DISK 3,5"	75
SCENERY: PARIS / NEW YORK / JAPAN	69/69/40
LAS VEGAS (BAO) 3,5" / CD	84/93
ITALY (VIRTUALI SOFTWARE)	93
ETC. ETC.	

## STAMPANTI

EPSON LX100 - 9A 80C 200cps	300
EPSON LX300 - 9A 80C 220cps	350
LX300 + KIT COLORE	440
LQ100 - 24A 80C 167cps	390
LQ150C - 24A 80C 180cps COLORE	490
LQ300 - 24A 80C 200cps	540
LQ300 + KIT COLORE	630
STYLUS 800+ 80C 165cps 360dpi	590
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	1.090
STYLUS COLOR 80C 200cps 720dpi	870
STYLUS COLOR PRO	1.290
STYLUS COLOR PRO XL - A3	2.290
NEC P2Q - 24A 80C 192cps	310
NEC P3Q - 24A 136C 192cps	540
NEC SUPERSCRIPPT 610 PLUS - LASER 300dpi - 6ppm	690
NEC SUPERSCRIPPT 660 - LASER 600dpi - 6ppm	990
NEC SUPERSCRIPPT 660i - LASER 600dpi - 6ppm - 2MB	1.290
NEC SUPERSCRIPPT COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.790
HP DJ 340 600x600dpi 240cps	540
HP DJ 600 600x600dpi 240cps	590
KIT COLORE PER HP DJ 340 / HP DJ 600	75
HP DJ 660C 600x600dpi 4ppm	940
HP DJ 850C 600x600dpi 6ppm	1.090
HP LASERJET 5L 1MB 300dpi 4ppm	1.090
HP LJ 5P 2MB 600dpi 6ppm	1.870
HP LJ 5MP 6MB 600dpi 6ppm POSTSCRIPT	2.270
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm	2.970
HP LJ 4M PLUS 2MB 600dpi 12ppm POSTSCRIPT	3.950
HP LJ 4V 4MB A3/A4 600dpi 16ppm	4.120
HP LJ 4MV 12MB A3/A4 600dpi 16ppm POSTSCRIPT	5.090
HP LJ 4Si MX 10MB 600dpi 16ppm POSTSCRIPT	7.920

## SCHEDE SONORE

SOUND BLASTER 16 VIBRA OEM/16 VALUE IDE	150/170
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	220/290
SOUND BLASTER 16 SCSI-2	270
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE / + ASP	350/520
SOUND EXPERT DE LUXE 16 3D (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	240
MIDI KIT	80
MIDI BLASTER / WAVE BLASTER	340/340
SCHEDA AUDIO RADIO FM	75
DESK TOP VIDEO	
VIDEO SPIGOT (NO MS VIDEO X WINDOWS)	140
VIDEO BLASTER SE 100	470
VIDEO BLASTER RT300	740
VIDEO BLASTER MP-400 (MPEG FULL SCREEN)	570
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (SCHEDA DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
CREATIVE TV CODER (VGA TO PAL/SVHS) ESTERNO	370
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) ESTERNO	240
MOVIE MACHINE / MOVIE MACHINE PRO	540/890
MOVIE MACHINE M-PEG	890
MOVIE MACHINE II	1240
SCHEDA FPS/60	1240
OPZIONE M-PEG PER MOVIE MACHINE II	670
TRUST PC TV HOME VIDEO CARD / TELETEXT MODULE	420/60
TRUST HOME CINEMA MODULE	290
TRUST GAME VIEWER (CONVERTITORE VGA PAL)	210
TRUST VIDEO MASTER MPEG PLAYER	450
TASTIERE MUSICALI TRUST:	
HOME MUSIC MAKER (+ CAVO + CUBASE LITE)	220
PROFESSIONAL MUSIC MAKER (+ CAVO + CUBASE LITE)	340
CASSE AMPLIFICATE TRUST:	
SOUNDWAVE 40 (15W)	40
SOUNDWAVE 30 (25W)	50
SOUNDWAVE 20 (25W)	60
SOUNDWAVE 10 (80W)	100
SOUNDWAVE 240 (240W)	140
DRIVE CD-ROM	
MITSUMI FX400 4X ATAPI KIT	320
SONY CDU/55E 2X ATAPI	170
SONY CDU-555 SCSI-2 (360 KB/sec - 220ms)	240
SONY CDU 76 E 4X ATAPI	320
SONY CDU 76 S 4X SCSI-2	390
PANASONIC "CREATIVE" 581J 4X ATAPI	290
NEC CDR 272 4X ATAPI (600 KB/sec - 240msec)	320
NEC 6Xi / CDR-502 INTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	790
NEC 6Xe / CDR-602 ESTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	990
KIT SCSI NEC 3.2 MB/sec / KIT PARALLELA/SCSI NEC	140/240

## KIT MULTIMEDIALI

SOUND BLASTER CD 16 STARTER KIT (SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + 2 CD)	320
SOUND BLASTER DISCOVERY CD 16 VALUE (SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + 4 CD)	370
KIT SOUND BLASTER HOME 4X (SOUND BLASTER 16 ASP + DRIVE CD 4X + ALT + 11 SW CD)	790
GAME BLASTER CD16 (SB16+DRIVE CD 2X+ALT+JOYSTICK+8CD)	540
DISCOVERY EZ-16 (SB16+DRIVE CD 2X ESTERNO+ALT+5CD)	740

**PC WARE SRL**  
**VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60**  
**00043 CIAMPINO-ROMA**

**06-791.55.55**  
**06-791.21.21**  
**FAX 06-791.06.43**

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO  
 COMPUTERS, MONITORS, E ACCESSORI  
 PER ROMA E PROVINCIA

SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA  
 TRAMITE CORRIERE ESPRESSO





**"DID a base: abbiamo inquadrato il bersaglio" ... "Fox 1!" ... BOOOM! ... "Base, qui DID: bersaglio distrutto. Ripeto: FALCON 3.0 distrutto" ...**



La forma dell'EuroFighter potrebbe ricordare, a qualcuno, quella dei vari Mirage francesi. Non lasciamoci trarre in inganno; l'EFA è proprio un'altra cosa, bastano dieci secondi di pilotaggio per accorgersene.



Premendo SHIFT+F2 si entra in questa utilissima visuale, in cui lo sguardo del pilota segue sempre il bersaglio selezionato. Le informazioni principali sono ugualmente disponibili grazie al mini-HUD integrato nel casco.

Ebbene sì, vi ho subito svelato che EF2000 è la nuova pietra di paragone per tutti i simulatori di volo, ma tanto il bollino 'Top Score' lo avevate già visto, quindi... Veniamo piuttosto al sodo, visto che di carne al fuoco ce n'è molta. EF2000, per i pochi che ancora non lo sapessero, è l'ultima produzione della DID, la Digital Image Design, casa di software inglese che si è affermata, nel

Una delle mie immagini preferite: nel blu profondo dell'atmosfera ad alta quota ecco le evoluzioni dell'EFA contro i riflessi del sole. Mi chiedo solo come si potrà migliorare una grafica del genere.



Nel corso di una missione di attacco al suolo ci è stato assegnato come obiettivo questo ponte. Non c'è che dire, è fatto veramente bene. Quasi quasi mi dispiace distruggerlo...



Attivando la modalità atterraggio dell'HUD potremo scendere comodamente (o quasi) sulla pista destinataci seguendo questa utilissima serie di "cancelli" che disegneranno per noi la traiettoria ideale.







Stavo volando tranquillo sulla Norvegia quando ecco che alla mia sinistra è spuntato questo fiordo, profonda ferita azzurra incastonata tra le verdi colline scandinave. Perché non farci una capatina, mi sono detto?

corso degli anni, come una delle migliori nel campo delle simulazioni (con prodotti come F29 Retaliator e TFX) e che ora, con questo nuovo gioco, punta direttamente a essere la migliore in assoluto.

Il programma permette di volare sul nuovo gioiello dell'industria aeronautica europea, l'Euro Fighter Aircraft, conosciuto dagli amici come EF2000 (c'è un bel box a lui dedicato, qui intorno).

Si vola su un solo aereo, dunque, ma non pensate che questa sia una limitazione: EF2000 non è uno dei



"Bombe giù!" A bassissima quota e con l'aerofreno esteso il nostro EF2000 ha appena sganciato il suo carico di distruzione sul bersaglio di turno, una sfortunata zona portuale nemica.



Una vista del cockpit. Come si può vedere, abbiamo appena "agganciato" un aereo. Volendo potremmo sparare, ma visto che si tratta di un velivolo neutrale facendolo potremmo combinare dei guai mooolto grossi...



Volare sopra le nuvole è uno spettacolo. Qui, in particolare, vediamo una stretta virata di una CAP (pattuglia) composta da due EuroFighter (che ci mostrano tutto il loro impressionante carico bellico).

soliti simulatori in cui sono presenti una ventina di missioni precalcolate (finite le quali non vi resta che l'editor), ma un completo simulatore militare in grado di generare conflitti diversi da partita a partita, sempre rispondenti a severissimi criteri di attinenza con la realtà. Tutte le campagne avranno luogo nella penisola scandinava, ricreata fedelmente su CD con l'aiuto di autentiche mappe militari (sono qualcosa come 4.000.000 di chilometri quadrati!). La situazione ci proietta in un ipotetico futuro, in cui una Russia caduta in mano ai nazionalisti è tornata a essere minacciosa e conflitti regionali scoppiano un po' ovunque. Voi siete un pilota NATO, dislocato in queste fredde terre nordiche dove vi aspetteranno missioni lunghe e impegnative.

Per sapere come funziona questo sofisticato wargame vi rimando al box apposito: io qui ribadisco la precisione maniacale con cui tutti i dettagli di questo scenario (neanche troppo ipotetico, purtroppo) sono stati tenuti in considerazione.

La sequenza di eiezione è molto ben realizzata. Ora il seggiolino eiettabile, grazie ai suoi razzi, porterà il pilota a distanza di sicurezza dall'aereo, dopodiché si aprirà il paracadute.





## CHE MALLOPPONE!

Un box dedicato al manuale? Certo: come gli appassionati sapranno, infatti, il manuale è una

parte importante di ogni simulatore di volo che si rispetti. E ovviamente la DID, visto che ha stracciato la concorrenza nella parte digitale, non poteva certo perdere il confronto cartaceo. Il manuale di EF2000 è sicuramente uno dei più completi che mi sia mai capitato di vedere, coprendo esaurientemente ogni aspetto del programma (e non solo).

A tutti gli argomenti sono dedicate ampie sezioni: si comincia, ovviamente, con la storia dell'Euro-Fighter narrata da Ned Firth, un ex ufficiale RAF responsabile del settore marketing dell'EF2000. Spicca poi un capitolo che contiene le basi del volo, giusto per entrare nel vivo dell'azione, e ci sono quindi le classiche sezioni destinate a spiegare nei dettagli tutti i meccanismi più segreti dell'aereo e quelle che spiegano come e perché tonnellate di metallo riescono a stare per aria. Non potevano certo mancare, per finire, gli schedari dei mezzi e delle armi presenti nel gioco (molto ben fatti) e le piantine degli aeroporti militari. Insomma, queste 300 pagine tutte in italiano più che un manuale sono un libro sull'EF2000, che vale quasi da solo l'acquisto del prodotto.



Prima della partenza di un'importante missione possiamo ammirare un imponente schieramento di aerei NATO. Tra poco Tornado, F18, F22 e, ovviamente, EF2000 si alzeranno in volo con un assordante frastuono.



I rifornimenti aerei sono una delle cose più complicate di tutta la simulazione. Per imparare a effettuarli in maniera corretta dovrete sudare sangue (comunque potrete sempre lasciarli fare al computer...).

L'avversario peggiore che vi possa capitare in EF2000 è senza ombra di dubbio il SU-27 Flanker. Se vorrete avere la meglio contro un simile mostro dovrete riuscire a sfruttare al meglio il vostro EuroFighter.



Lo Jas 39 Gripen è un nuovo aereo di produzione svedese. Come concezione è abbastanza simile all'EF2000 (è anche lui canard), ma come prestazioni non c'è paragone. Comunque la Svezia è neutrale, per cui non dovrete avere problemi con lui.

A questo punto vi starete chiedendo come farete a sopravvivere alle violentissime battaglie che vi stanno aspettando nei cieli del nord: niente paura, la NATO non manda certo i suoi uomini allo sbaraglio. Prima di giocare una campagna, infatti, potrete scegliere di svolgere tutta una serie di missioni singole che vi permetteranno, con relativa calma, di ambientarvi all'interno dell'abitacolo del vostro EF2000 nonché di impratichirvi con le manovre base del volo e con l'uso della sterminata serie di armi a vostra disposizione.

Volendo, potrete anche decidere di andarvene tranquillamente a zonzo per i cieli scandinavi, con l'opzione Free Flight, per ammirare le centinaia di meraviglie naturali che vi si trovano: una delle cose migliori del gioco (volate all'interno di un fiordo e poi mi saprete dire se ho ragione o meno...).

A questo punto una parte dei lettori sarà scoraggiata: tutto troppo complicato per loro. Errore! Quei geniacci della DID, infatti, hanno pensato anche a voi, che chiedete solo di sparare in santa pace.

In EF2000 è presente, proprio per questo, una terza opzione principale (oltre a "Campaign" e "Simulator"): Quick Combat. Questa, in pratica, non è altro che un intrigante spara e fuggi, ovviamente ultra sofisticato, con tanto di livelli di difficoltà e punteggio.

Una volta posate a terra le ruote è buona cosa dispiegare questo paracadute, che abbrevia notevolmente la lunghezza della corsa d'arresto (per i casi d'emergenza c'è pure un gancio stile portaerei).





Okay, di acciaio nell'EF2000 ce n'è ben poco, ma lasciamo stare. Vediamo ora di fare un breve tour guidato nella storia di questo aereo che, ancora prima del suo ingresso in servizio, è veramente interessante. Il progetto Eurofighter è partito nell'ormai lontano 1983, dalla necessità di Italia, Gran Bretagna,



Spagna, Francia e Inghilterra di rimpiazzare la prima linea di difesa aerea, ormai obsoleta (piccola riflessione: giusto pochi giorni fa ero in quel di Cameri quando mi sono visto passare sopra la testa tre F104ASA, e ho pensato che ormai quegli aerei li facciamo volare soltanto noi italiani... speriamo che l'EFA arrivi in fretta!). Prima dell'inizio della fase progettuale, avvenuto nel 1988, la Francia uscì dal cartello, preferendo far tutto da sola (e realizzando il Rafale). Da allora a questa data il programma, tra mille difficoltà, ha proseguito il suo cammino (anche se la data di entrata in servizio è slittata sempre più in là), passando attraverso l'aereo-laboratorio EAP e il volo del primo prototipo dell'EF2000, avvenuto il 27 Marzo del 1994 in Baviera. L'EF2000 sarà un aeroplano completamente nuovo. Basti pensare che quando venne progettato molti dei sistemi d'arma che utilizzerà la versione finale non erano nemmeno stati ideati. Questo perché l'EFA non può accontentarsi di riunire in sé il meglio dell'oggi, ma deve proiettarsi nel futuro. Il suo periodo operativo previsto, infatti, andrà dal 2000 al 2035 (in Italia il terremoto fino al 2100...), per cui si troverà ad affrontare avversari che oggi nemmeno esistono. Attualmente la principale minaccia che incombe sul progetto è il continuo calo di ordinazioni reso necessario dai sempre più disastrosi bilanci statali delle nazioni europee. Ma non disperiamo: pensiamo invece a quando, tra una decina d'anni, andremo a vedere una manifestazione aerea con la nostra ragazza (o nostra moglie) e, al passaggio dell'EF2000, le diremo con noncuranza: "Ah, l'EuroFighter... Sai, io ci ho volato, su quello..."

In questa modalità di gioco inizierete già in volo, pronti al combattimento, e dovrete completare 12 livelli di complessità crescente prima di passare al successivo grado di difficoltà (ce ne sono tre). I punti li otterrete in base agli aerei e ai bersagli che colpirete: colpite un MIG-21 e non otterrete niente, abbattete un SU-27 e i punti fioccheranno. Una volta parlato di questa che, tutto sommato, resta un'opzione minore, è ora di trattare l'argomento più importante. EF2000 è un simulatore aereo, no? Beh, allora, riesce o meno a creare l'illusione di trovarsi a bordo di un caccia militare? La risposta è sì, assolutamente sì. Il modello di volo creato per l'EuroFighter è stato studiato con la collaborazione dei responsabili del velivolo reale, ed è stato testato da piloti professionisti. Questo garantisce che il vostro jet si comporterà in modo molto simile all'originale (tanto vicino quanto consente il segreto militare, e non sto scherzando). Naturalmente anche il modello di volo degli altri aerei è fedele a quello reale, per cui non abbiate dubbi:

Non fatevi ingannare dal colore del cielo: questa foto non è stata scattata di notte. Il fatto è che, come nel mondo reale, a una quota di 58500 piedi il cielo è nero (dato che si è sopra agli strati densi dell'atmosfera).



In EF2000 c'è persino la Luna! Quest'immagine la ritrae sopra l'addormentata città di Oslo (addormentata? aspettate che esegua un paio di passaggi radenti a velocità supersonica, e poi vediamo chi dorme ancora...).

qualsiasi cosa vediate sullo schermo è possibile anche nella realtà. Come non parlare per esempio del fantastico volo in formazione con i vostri gregari, del realismo anche nel rollaggio e nelle procedure d'emergenza in caso d'incidente? L'unico difetto visibile è che se sparate un missile la mano disegnata del pilota non si muove sullo stick di comando... Fate un po' voi...

Una cosa molto importante, che nessun altro simulatore ha curato come EF2000, è l'abilità degli appena nominati gregari, cioè dei piloti che voleranno con voi nelle varie missioni, che sono dotati di una IA veramente molto ben congegnata: ogni ordine che impartirete sarà sempre eseguito al meglio. Insomma, niente fessi in questo gioco (mi ricordo la bionda Phoenix in Strike Commander: bellissima, ma che negata!). Pensate che molte volte i piloti controllati dal computer finiranno per volare meglio di voi (ciò vale anche per gli avversari, purtroppo!).



In EF2000 non ci sono, ovviamente, solo aerei. Navi, mezzi terrestri e costruzioni di vario genere sono ricreati perfettamente nel gioco. Qui assistiamo a un passaggio a bassa quota su due fregate della NATO.



"A mezzanotte, tutti gli EuroFighter escono per abbattere quelli che credono di essere migliori di loro..." Libero adattamento per commento a questa fantastica immagine che conferma la strepitosa qualità della grafica.

Chi tra voi lettori ha già provato a viaggiare in aereo può cogliere al volo la straordinaria somiglianza tra questo paesaggio simulato e quello che si può vedere dai finestrini di un qualsiasi aeromobile.







Gli aeroporti di notte sono uno spettacolo, con tutte le luci della pista accese. Qui vediamo il nostro aereo e quello del nostro gregario che attendono l'ok dalla torre di controllo per un decollo in formazione.

Grazie al "Virtual Cockpit" possiamo controllare i tre MFD (display multifunzione) senza perdere di vista il volo. Da sinistra a destra: radar aria-aria, mappa della zona, schermo dei comandi dell'autopilota.

"Mayday! Mayday! Spider22 a base, mi hanno beccato! Sto andando giù!"... Ehm, che cosa devo dirvi... Purtroppo le missioni avanzate della modalità "Quick Combat" non sono per niente facili, e questa è la norma...



Esaurito il discorso sulle opzioni di gioco e sul simulatore in se, è arrivato il momento di parlare degli aspetti tecnici, che ho lasciato per ultimi per dare la dovuta rilevanza ai primi che, in fondo, sono quelli

Dopo una missione notturna vittoriosa come resistere alla tentazione di effettuare un passaggio a volo radente sul nostro aeroporto, illuminato come un albero di Natale? Mi ricordo che in Top Gun questo mandava inevitabilmente in bestia i comandanti...



Il realismo dei dettagli di EF2000 è assolutamente totale. Proprio come nella realtà, per esempio, gli aerei atterrano e decollano con tutti i fari accesi (questo, per chi non lo avesse capito, è un decollo).

## "UN PAIO DI MAVERICK E SEI ETTI DI AIM-132, GRAZIE..."

Benvenuti all'ipermarket dell'EF2000! Devo subito dirvi, però, che data la vastità del magazzino ci limiteremo a un veloce giretto nel reparto "aria-aria"...

**AIM-9M SIDEWINDER:** diciamoci la verità, chi non ne ha mai sparato uno in vita sua? Il Sidewinder (progettato alla fine degli anni '40) è infatti il decano dei missili aria-aria, e la sua ultima versione, la M appunto, è riuscita ad approdare anche sull'EF2000. E' dotata, come la precedente L, della possibilità di agganciare il bersaglio da qualsiasi angolazione, e porta una testata esplosiva a frammentazione del peso di 11,4kg. E' in grado di accelerare fino a mach 2.5 in meno di due secondi. Sull'EF2000 il Sidewinder è un missile a corto raggio di importanza secondaria.

**AIM-132 ASRAAM:** l'Advanced Short Range Air to Air Missile (ASRAAM) è un missile a corto raggio di nuova generazione, il cui sviluppo è iniziato in pratica in contemporanea a quello dell'EF2000. Il sistema di puntamento è a immagini infrarosse, incredibilmente sofisticato e difficile da ingannare.

L'ASRAAM può compiere virate strettissime, impensabili per qualsiasi aereo (fino a 30G), e questo lo rende un avversario molto difficile da eludere una volta che si è stati agganciati. La sua velocità raggiunge Mach 4.

**AIM-120 AMRAAM:** frutto di un programma iniziato nel 1975 per rimpiazzare il mitico missile Sparrow, ne ha migliorato praticamente tutte le prestazioni: l'AMRAAM è più manovrabile, più veloce, più resistente alle contromisure elettroniche e con un raggio d'azione più vasto (fino a 50 chilometri). Questa meraviglia della tecnologia ha un radar proprio, che libera l'aereo lanciatore dalla necessità di "illuminare" il bersaglio con il radar di bordo dopo il lancio del missile. E' l'arma principale a bordo di un EF2000.

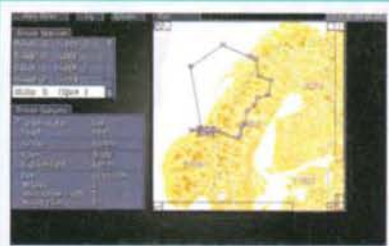
**S-225 LRAAM:** Di tutto, di più: è il missile del futuro (il suo sviluppo è iniziato nel 1991). L'S-225 è un missile a lungo raggio (raggiunge i 100 chilometri) con elevate caratteristiche stealth che lo rendono molto difficile da rilevare da parte del bersaglio.

Questo tra l'altro rende anche difficilmente localizzabile il vostro aereo, facendone in tutto e per tutto l'arma perfetta. L'unico punto negativo dell'S-225 è che costa tremendamente, per cui saranno poche le missioni in cui l'EF2000 ne sarà dotato.

**BK-27mm CANNON:** non poteva certo mancare il cannoncino! Questo è stato sviluppato dalla Mauser, ed è lo stesso che dal 1979 viene montato sui velivoli Panavia Tornado. Sull'EF2000 è montato un cannone singolo, situato alla radice dell'ala. Il BK-27 spara proiettili altamente esplosivi, che sono in grado di farsi valere anche in attacchi al suolo. La scorta di munizioni è di 1760 pezzi (la frequenza è 1700 al minuto), e il raggio utile nel combattimento aereo è limitato ai due chilometri.



## CHE BELLA LA CAMPAGNA!



all'occorrenza le forze di riserva. Il terzo è quello principale, nel senso che è quello che genera le missioni che voi giocherete. Queste sono curate in ogni dettaglio, dai rifornimenti alle difese dei bersagli, per garantire sempre il massimo realismo. L'ultimo livello, per finire, è quello a cui è demandato il compito di decidere l'esito delle battaglie (non solo della vostra), per cielo, per mare e per terra, grazie a una serie senza fine di regole complicatissime (come al solito l'ultimo della scala gerarchica è quello che fa più fatica...).

In EF2000 è possibile ruotare a proprio piacimento la testa del pilota. Qui, per esempio, stiamo dando un'occhiata al nostro compagno di formazione da sopra la nostra semiala destra.



Questa visuale (che mi ricorda l'immagine di caricamento di "F18 Interceptor" su Amiga) è sensazionale. Qui siamo all'imboccatura di uno dei fiordi più profondi della Scandinavia (ricordo, che ogni cosa presente nel gioco rispecchia fedelmente la realtà).

che contano. Prima di iniziare una piccola premessa: grafica e sonoro sono i migliori mai visti fino a oggi in un simulatore di volo (meglio anche di Flight Unlimited).

Cominciamo dal secondo: EF2000, vanta diverse voci digitalizzate, un sacco di effetti sonori e una inquietante musicchetta che crea la giusta atmosfera (se vorrete potrete escluderla o sostituirla con un CD della vostra collezione), ma soprattutto un eccezionale motore di jet digitalizzato. I due reattori dell'EuroFighter sono semplicemente sublimi, una delizia per gli appassionati. La grafica, se possibile, è persino migliore. In EF2000 potrete svolgere missioni in pieno giorno, al tramonto o di notte, con il sereno o con le nuvole. State pur certi di una cosa: in ognuna di queste condizioni la grafica in 3D texturizzato (con Gouraud Shading) ricreerà perfettamente l'ambiente reale (in SVGA!).

I colori, le texture, le routine di movimento. Tutto collabora alla creazione di un'ambientazione reale. Sia il vostro aereo che tutti ciò che lo circonda (nel gioco ci sono una ventina di aerei diversi e centinaia di navi, mezzi corazzati ed

"Fox1!". Abbiamo appena lanciato un bel missilino, che ora viaggerà veloce, preciso e letale fino al bersaglio. Nel frattempo noi potremo dedicarci a tutt'altra faccenda (ah, che bello il fire n' forget!).



Non si tratta ovviamente della campagna con campi di grano, bovini e suini, ma di quella generata da WARGEN, il sofisticato gestore di guerre sviluppato dalla DID e incluso in EF2000.

Questo sistema, che permette al giocatore di concentrarsi sul suo ruolo di pilota lasciando al computer l'incarico di gestire tutti gli eventi di portata più ampia, funziona su vari "strati" in modo da controllare un'area pari a quattro milioni di chilometri quadrati. Il più alto di questi è quello che muove le forze in campo a livello di capi di stato e stati maggiori, decidendo in che modo evolverà la guerra. Il secondo livello si occupa di gestire l'intero parco mezzi utilizzato da entrambe le parti (inclusi i piloti), richiamando

edifici) sembrano veri. Le nuvole (volarci attraverso è chocante!), le montagne, il mare: i panorami mozzafiato offerti dal gioco hanno dello stupefacente (un unico appunto: dove sono le stelle nei voli notturni?).

Ma la cosa migliore è l'effetto foschia che si crea in lontananza, veramente un tocco da maestro. Viene da chiedersi come sarà possibile fare di meglio. Un sacco di complimenti alla DID (comunque più di queste parole valgono le foto pubblicate e il fatto che ho passato due giorni a selezionare le più belle, scegliendo tra oltre 300 immagini).

Ah, come se non bastasse potrete visualizzare tutte queste meraviglie da un numero sterminato di visuali (credo siano una ventina), per di più tutte ruotabili e zoomabili a piacimento.

Prima di concludere, una veloce nota sui controlli di gioco. I comandi da tastiera sono una marea (sfioreranno almeno il centinaio), ma sono tutto sommato facili da gestire. Nell'abitacolo, poi, per controllare



gli schermi multifunzione potrete utilizzare direttamente il mouse, rendendo il tutto molto più semplice. C'è poi un'utilissima funzione di avanzamento del tempo, che vi permetterà (se vorrete) di vivere solo le fasi calde di una missione (che altrimenti potrebbe durare ore). E' poi ovvio che giocare con un Thrustmaster è il massimo, se poi avete anche il controllo della manetta... Non ce n'è per nessuno (peccato comunque manchi un'opzione per utilizzare un casco VR)! Ultimo accenno per la possibilità di giocare in rete, molto interessante ma, in Italia almeno, ancora scarsamente praticabile. Ma si tratta di una sola questione di tempo...

Davide Solbati

## REVIEW



Una delle cose più belle da fare in EF2000 è volare in mezzo agli iceberg che galleggiano vicino al circolo polare. Il paesaggio è stupendo, se ci aggiungiamo anche una bassa coltre di nubi (come in foto) diventa imperdibile.

PC+CDROM

La fine del mondo. Ho sempre amato le simulazioni di volo, da F19 su C64 a Falcon 3.0, passando per F18, Combat

Pilot e Bomber su Amiga. Bene, quasi mi dispiace dirlo ma EF2000 vale tutte queste messe assieme, e pure qualcosa di più.

Perché dico questo? Semplice, perché per la prima volta si ha l'assoluta sensazione di realismo che si è sempre cercata in questo genere di giochi: volare sull'EuroFighter è esattamente come farlo nella realtà, tanto che mi chiedo se sarebbe così difficile per un provetto pilota simulato passare sull'aereo reale (discorsi sul fisico a parte, ovvio).

Pensate che potremo ricreare tutta una missione, dal rollaggio dall'hangar alla pista prima del decollo al parcheggio dopo l'atterraggio.

Realismo oltre ogni limite, dunque. Per chi vuole. Già, perché un altro grandissimo pregio di EF2000 è che chiunque potrà volare al livello di simulazione desiderato. Sei un maniaco? Beccati dieci minuti di rollaggio! Ti piace simulare, ma senza esagerare? Premi il tasto, e sei allineato sulla pista di decollo. Di tasto ne vuoi uno solo (il "fire")? Seleziona Quick Combat, e buon divertimento. Onore ai DID, hanno pensato a tutto.

Se a questi pregi fondamentali aggiungiamo un intelligentissimo wargame in grado di aumentare all'infinito la longevità del prodotto e una grafica e un sonoro che, francamente, non pensavo sarebbero stati mai possibili in un simulatore "da casa" (anche la grafica VGA è notevole, con le dovute distanze) possiamo facilmente capire che da oggi quando si vorrà parlare di simulatori di volo sarà solo uno il titolo da citare per molto, molto tempo.

Questo. (P.S.: per il voto della versione VGA togliete pure due-tre punti).

## H A R D W A R E

Ma EF2000 girerà sul vostro computer? Se avete qualcosa di inferiore a un 486DX2/66 con 8MB di RAM la risposta è no. Con questa configurazione infatti il gioco girerà tranquillamente, ma in bassa risoluzione (e logicamente la grafica ci perderà un sacco).

Il sistema raccomandato per godersi l'incredibile alta risoluzione è un Pentium 90 con 16 mega di RAM, una scheda video PCI e un CD-ROM a quadrupla velocità.

Tutte le schede sonore più diffuse sono supportate. Raccomandato, infine, l'utilizzo di un joystick Thrustmaster (o similare).

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

91

GALE





XENIA EDIZIONI PRESENTA

# Gioca e Vinci con Philips Media



Rispondi esattamente ad almeno una delle due domande riguardanti **ALIEN ODYSSEY** e **BURN CYCLE** che trovi sul coupon e spedisilo debitamente compilato a:  
**Concorso "Gioca e Vinci con Philips Media"**  
C.P. 11099 - 20124 Milano  
Tra tutte le risposte esatte pervenute

entro il **31/01/96** verranno estratti i seguenti premi:

- 1 Mini HI-FI Philips FW 46
- 1 Radioregistratore con CD Philips AZ 8057
- 1 Videogioco FX Fighter + Game Pad
- 7 Giubbotti Burn Cycle (Bomber)

**2** PREMIO

**1** PREMIO

**4** PREMIO

**3** PREMIO



**1- Come si chiama il bar in cui Sol Cutter gioca alla roulette psichica in Burn Cycle?**

**2- Come si chiama il capo del villaggio in Alien Odyssey?**

Nome .....

Cognome .....

Via .....

Città .....

Cap. .... Prov. ....

Tel. ....

Sesso  M  F Età .....

Stato civile:  Celibe  Nubile  Coniugato  Figli .....

Dove acquisti i CD-Rom?

- Negozio Audio/Video
- Negozio di software
- Grande magazzino

- Per corrispondenza
- Computer shop
- Altro .....

Quanti titoli CD-Rom possiedi? .....

Di quale categoria?

- Videogiochi
- Dizionario/Enciclopedia
- Bambini

- Didattica
- Hobby/Cultura
- Altro .....

Quali titoli vorresti che Philips Media sviluppasse per te? .....

Philips Media



**PHILIPS**



Tornano gli Argonaut, gli autori dell'impressionante (graficamente s'intende) Creature Shock e del recente FX Fighter, uno dei picchiaduro più entusiasmanti mai realizzati su PC. Il titolo che ci viene proposto in codesti tempi di vendemmia è invece un action/arcade che riprende la struttura già apprezzata in Bioforge e Festatica,

senza naturalmente dimenticare la trilogia di Alone In The Dark...

Girate quindi pagina per gustarvene la recensione completa, ma non prima di aver dato uno sguardo qui sulla sinistra per il regolamento di un concorso che IGM ha organizzato in collaborazione con la Philips Media. Buona fortuna a tutti!

# ALIEN ODYSSEY





# ALIEN ODYSSEY

Dopo l'efficace introduzione, vi ritroverete nel livello della foresta. Le analogie con la mitica sequenza de Il Ritorno dello Jedi sono evidenti. In questa sezione che a livello di struttura ricorda parecchio, come detto nella recensione, i vari Operation Wolf e compagnia bella, dovrete fare particolarmente attenzione a più elementi e non solo sparare a tutto quello che si muove.



Soprattutto nel primo livello vi capiterà piuttosto spesso di fare dei voli di parecchi metri e le sorprese, di certo, non si faranno attendere. Che ne dite di questo bel cucciolo di lucertolone, in basso a sinistra?

A volte la scelta delle inquadrature non è il massimo della felicità, soprattutto quando bisogna far fuoco sui dei nemici grossi come delle formiche. Tuttavia c'è anche da dire che questa in particolare dà un'idea esplicita di come sia strutturato l'ambiente (dove sono le uscite e così via).



Questa immagine invece è tratta dal secondo livello alla "Operation Wolf", il terzo in toto. Stavolta, anziché a bordo di una specie di moto-jet, siete all'interno di una mini-astronave vera e propria e l'ambientazione è locata dentro una miniera.

Riprendendo quando già detto in fase di introduzione, Alien Odyssey si presenta come un nuovo esponente del filone alla Alone in the Dark; anche se forse varrebbe la pena spendere due paroline in più, dato che a questo tipo di struttura se ne va a implementare un'altra: quella alla "Operation Wolf insegna" o "Creature Shock ripropone" che dir si voglia, il tutto condito da una quantità impressionante di sequenze animate. Sugerirei, a ogni modo, di cominciare dalla trama, contorno o forse solida base di questo video-ludico prodotto... mi sembra d'essere un cavaliere medievale: saranno i funghi allucinogeni o l'influsso dei Maestri che oramai si sono involati per terre lontane e misteriose?

Lo slogan di Alien Odyssey dice: "La Terra non ha bisogno di un nuovo eroe, Betan certamente sì". Se non ci credete, date uno sguardo alle pubblicità in giro.

Allora, vediamo di capirci qualcosa, dato che in fase di preview non si parlava di nessun Betan. In effetti non è colpa dello Svanoni (XAM), ma di quelli della Argonaut che all'ultimo hanno deciso di cambiare il nome del pianeta dove si svolge la vicenda, da Yuma a Betan, per l'appunto. Oh, ora la situazione migliora decisamente. Per il resto più o meno la storia è la stessa. Refresh: vestite i panni di un tizio di nome Psaph Abal, in ricognizione per conto del Consiglio Supremo proprio nella zona del corpo celeste appena citato. Subito una scoperta eccezionale: c'è la vita, intesa come esseri animali e non solo vegetali. Purtroppo per voi, però, perdetevi il controllo della navicella che stavate pilotando. Una tempesta magnetica?

No, qualcuno o qualcosa vi ha bombardato, bersagliato, laserato... mettetela come più vi piace, e poi, per questo, c'è l'introduzione. A proposito, come al solito, sarà la medesima a rendervi partecipe degli eventi e a narrarvi il perché e il percome della situazione. Dunque, sta di fatto che vi siete schiantati al suolo nei pressi di una foresta, ma, come ogni eroe che si rispetti, non potete certo morire prima che il gioco, film, fumetto o libro che sia, inizi. E così, come per miracolo, solo la vostra navetta è saltata per aria, mentre voi ne siete usciti incolumi, o quasi. Un essere umanoide (sembra una sorta di gattone troppo cresciuto) vi trova e, facendo sfoggio di qualche strano potere, vi dona di nuovo la vita... facciamo la coscienza, o be'... vi risveglia. Ma proprio in quel momento sopraggiungono dalla vicina cittadina delle sentinelle robot su dei motosprinter. Che caso, saranno gli stessi che vi hanno abbattuto? Chissà, potrebbe essere, ma non voglio togliervi la suspance con così largo anticipo (don't worry, sono i funghi allucinogeni). Gaan, il gattone, ne fa fuori un paio, recupera le corrispettive moto-jet e ve ne dona una per abilitarvi alla fuga. Ma il destino beffardo vuole che siano in arrivo altre decine e decine di sentinelle, cosicché dovrete non solo scappare attraverso la foresta già citata, ma dovrete anche vederla con tutti questi rompiscatole e i loro stramale-



# REVIEW



A cosa potrà mai servire la mano di DAK (la razza aliena) appena raccolta? Ad avere l'accesso ad alcuni terminali? Voi che dite...

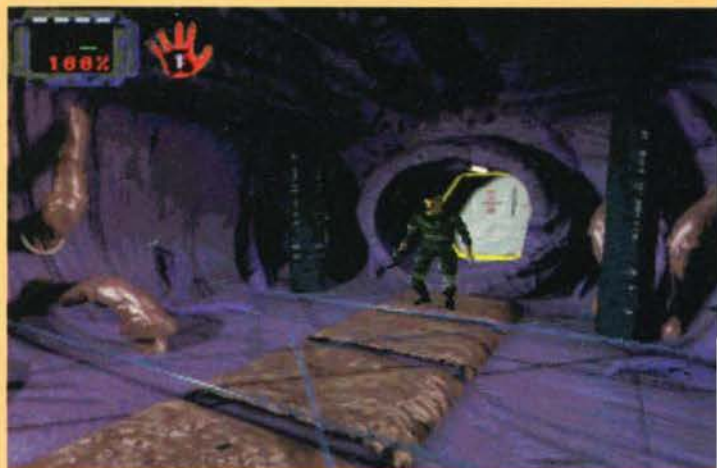
fare fuoco contro i nemici. Ma non solo: dovrete inoltre sparare, prima che vi raggiungano procurandovi dell'estremo dolore fisico, a delle specie di bombe a mano che gli stessi vi lanceranno addosso, nonché prestare anche particolare attenzione a non foracchiare il vostro compagno, il povero Gaan (altrimenti fine del livello), che ogni tanto vi spunterà davanti nel tentativo di aiutarvi, ma che alla fine si rivelerà essere solo un ulteriore ostacolo. Infine, ultima cosa da dire su questo livello, per le situazioni più critiche (tre o quattro bombe alla volta) potrete sempre contare su una riserva estremamente limitata d'energia che vi permetterà di attivare degli scudi, le cui funzioni mi sembra inutile andare a precisare. In questa prova di riflessi noterete anche come, magistralmente, a mio parere, siano state inserite una tonnellata e mezzo di animazioni d'interludio che non spezzano affatto il ritmo di gioco, anzi lo esaltano al punto giusto, aumentando la spettacolarità e il feeling.

Siamo quasi alla fine del Communications Bunker Level. In questa stanza c'è da recuperare una peculiare cartuccia (cartridge) che vi servirà per poter decodificare l'accesso di svariati ingressi, altrimenti negati. Solo che qui dovrete porre particolarmente attenzione ai sistemi di fotocellule: dei laser sono pronti a farvi arrosto non appena li sfiorerete.



dettissimi motosprinter. Non so perché, ma mi ricorda tanto la scena di un film parecchio famoso. Che il designer di questo gioco si sia ispirato a Il Ritorno dello Jedi? Sarà, ma il pathos raggiunto in questo primo livello di gioco è proprio quello dell'ultimo capitolo della prima trilogia di film dedicati alla saga di Guerre Stellari, anzi le similitudini sono pure troppe. I robot bianchi (meno male che ce ne sono anche di colore viola), per esempio, assomigliano agli Storm Troopers di Darth Vader... Scusate la digressione. Come detto, questo della foresta è anche il primo livello di gioco. La sua struttura è alla Operation Wolf, ossia vi muovete con una visuale in soggettiva a bordo del moto-jet in un fondale precalcolato, mentre con l'ausilio di un mirino dovrete

Il gioco è pieno di sequenze animate che subentreranno ogni qual volta combinerete qualcosa d'importante nel gioco, o quanto meno che vada a influire sulla risoluzione del livello. Qui, per esempio, sono appena riuscito a far saltare il generatore che faceva funzionare le ventole nel primo livello treddi. Queste ultime in particolare, molto spesso si riveleranno letali... risucchiandovi.



Molto spesso avrete a che fare con dei terminali alieni. Decodificare il loro linguaggio non sarà molto difficile, ma sicuramente non ci riuscite immediatamente. Questi torneranno utili per aprire porte, attivare congegni, eccetera eccetera. Ma anche qui, talvolta, avrete "accesso negato" nell'utilizzarli. Starà a voi capire come fare...





# ALIEN ODYSSEY

Questo, come dire, è "er capoccia de Gaan", il vostro alleato in questa vicenda. L'immagine è tratta sempre dalla sequenza di fine secondo livello e al boss avete appena riferito del rapimento di Gaan... A voi spetterà il compito di andarlo a recuperare, nella tana del cattivo.



Siamo proprio alla fine di quello che potremmo considerare il secondo livello di gioco e che, in effetti, non è altro che il primo in treddi, ossia il Communications Bunker Level. Quest'immagine in particolare potrebbe trarre decisamente in inganno, riportando alla mente giochi del calibro di Doom e compagnia. Invece è solo una mini-sezione in soggettiva (ma proprio mini), in cui non dovrete far altro che cercare di "seccare" quella "cosa" che vi sta venendo addosso.

Facciamo quindi un repentino balzo direttamente al terzo livello di gioco, l'altro "precalcolato". Questa volta siete a bordo di una navetta e all'interno di una miniera. Le analogie col primo livello sono ovviamente molte, ma una precisazione va sicuramente fatta: per evitare certi ostacoli, potrete e dovrete ruotare su voi stessi con l'ausilio di due tasti (on the keyboard) e di una guida posta al centro dello schermo che nel segnalarvi il via libera muterà di colore, da arancione a verde.

Torniamo invece al secondo livello di gioco, ricordando che tutto quello che viene detto qui a livello di struttura vale anche per il quarto e ultimo. Si tratta certamente di una delle sezioni più vaste del gioco, potendo vantare oltre centoventi locazioni (in due) per un totale di circa settanta ore di gioco (non male). L'engine, come detto, è alla AITD, con le solite inquadrature "astruse" (tradotto in terrestre: assurde e spettacolari al contempo), e alcune diversità nel design del personaggio principale. Inoltre, non esiste un inventario vero e proprio. Tutto quello che raccogliete viene visualizzato nella parte alta dello schermo e vi assicuro che non è molto: al massimo, e credo di avere per lo meno raggiunto i tre/quarti del gioco, sono riuscito ad avere tre mani di DAK (alieno) e cinque cartucce audio per la decodifica di alcune porte ad attivazione sonora. Il loro funzionamento è poi praticamente automatico: solo per i codici audio dovrete prestare un po' più d'attenzione, riproducendo grazie alle cartucce di cui sopra il suono richiesto dalla porta in questione.

In compenso, i movimenti a vostra disposizione sono ben più di quelli visti nei vari AITD e company. Psaph difatti può camminare, correre, saltare, spostarsi a gambero, accucciarsi, spostarsi accovacciato in avanti e all'indietro, rotolare alla T.J. Hooker, sparare (ha sempre e solo la stessa arma, di cui tuttavia ne può aumentare la potenza di fuoco nel corso dell'avventura) e interagire col fon-

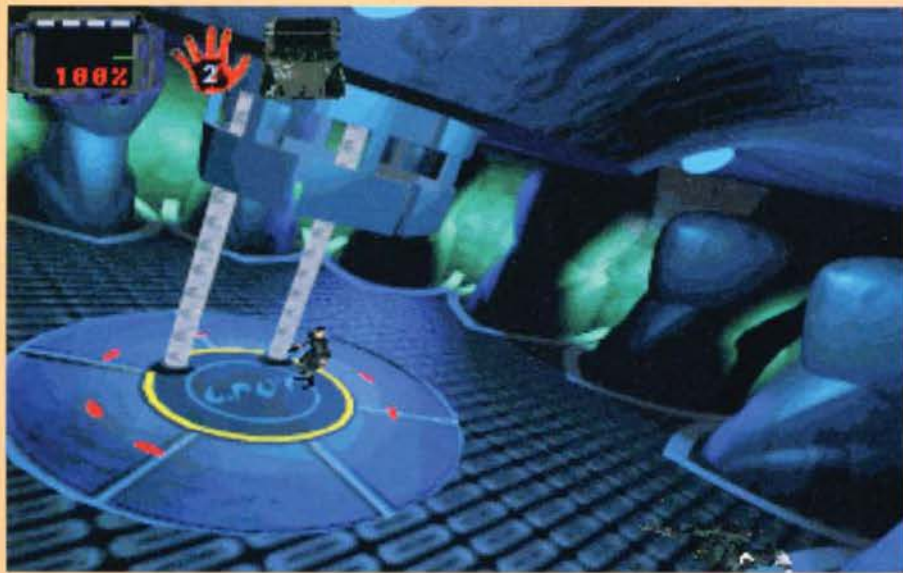


Altra immagine tratta da una delle numerosissime sequenze animate. Siete appena riusciti a scappare dal Communications Bunker, dopo ore e ore di sudata fatica. Purtroppo però, Gaan è stato rapito dai DAK...

Un'altra spettacolare inquadratura vista da tre/quarti dall'alto. Sulla sinistra un sistema "tipo funicolare" sta trasportando detriti da qualche parte. Seguendola vi ritroverete davanti a una delle sezioni più difficili del gioco. Parola di scout.







L'impatto grafico di tutte le sezioni in treddi è davvero notevole. Ogni tre per due ci ritroveremo di fronte effetti plasma, esplosioni, eruzioni... Insomma, un po' tutte quelle schifezze che da sempre caratterizzano mondi e basi aliene.



dale. A tale proposito una precisazione va fatta sui terminali: connettendovi a questi potrete aprire porte e cancellate, attivare dispositivi elettronici, ponti, ascensori e quant'altro. Questi due livelli in particolare vi potranno offrire. I puzzle da risolvere saranno i più diversi e la vostra vita sarà quasi sempre in pericolo. Vi pare possibile che oltre ai DAK e ai robot ausiliari si debbano mettere in mezzo anche le ventole dei sistemi d'aerazione, le pozze d'acido, i crateri di lava, le presse, etc.? Vi assicuro che non sarà facile capire sempre al momento giusto cosa fare e cosa non fare, anche se molto lo si intuirà a tempo debito.

La trama, poi, offre sempre dei risvolti interessanti, questo grazie alle già citate sequenze animate d'intermezzo. Per esempio? I DAK una volta faceva-

no parte della stessa comunità di quella cui appartiene Gaan, ma poi si sono rivoltati. Perché? E se vi dicessi che a un certo punto del gioco vi scoprite telepate? Che Gaan viene rapito dai DAK e che a voi spetterà il compito di andarlo a salvare? E potrete andare avanti ancora per molto...

TOBOR

Siamo nel secondo e ultimo livello treddi. Abbastanza avanti direi, e non vi sto a precisare le peripezie che ho dovuto affrontare per riuscire ad arrivare fin qui. Quelle amenità appiccicate sul soffitto sembrerebbero uova d'alieno, chissà se in camicia sono buone come quelle di gallina... Scherzavo! Una parolina va spesa per la struttura dei livelli, davvero complessa. Ve ne accorgete giocandoci.



# REVIEW

Un accenno anche per gli ascensori. Sono ovunque, delle più svariate dimensioni e utilità... Mmh, sembra quasi lo slogan per degli articoli da sexy shop. Ok, lasciamo perdere... Le inquadrature sono comunque davvero molto suggestive.

PC-CDROM

Se non fosse stato per la qualità delle texture applicate al personaggio principale, sarei stato propenso a battezzare

questo lavoro, targato Argonaut. Alone In The Space. Ma siccome non è un prodotto Infogrames e sfrutta delle tecnologie già viste in Creature Shock e FX-Fighter, atteniamoci al suo nome reale e cerchiamo di valutarlo il più obiettivamente possibile.

Dopo un'attenta analisi lo si può certamente definire un prodotto di buona fattura, strutturato in modo molto interessante, ma che sembra risentire della sindrome "qualche accorgimento in più non avrebbe certo guastato". E adesso vi spiego subito le motivazioni... Qualcuno, laggiù nei meandri della Argonaut Software, deve aver scritto una sceneggiatura per realizzare un arcade adventure che potesse combattere ad armi pari con i vari Bioforge, AITD, o il recentissimo Fade To Black. Conclusa con indubbia perizia tale gestazione, la patata bollente deve essere poi passata ai programmatori, i quali, dopo averci riflettuto un po', devono aver optato per lo sfruttamento del versatile B-Render, già a loro disposizione, in aggiunta all'engine poligonale dei personaggi di FX-Fighter, anziché magari sfruttare o sviluppare un treddi fasullo alla Doom o uno reale sullo stile dei Looking Glass. Se da una parte l'impegno nello sviluppo della trama e conseguentemente nel design dei livelli c'è e si vede (giocare a Alien Odyssey difatti risulta essere un piacere), dall'altra alcune scelte sono decisamente discutibili. Il riferimento vale soprattutto per le sezioni con i fondali precalcolati (primo e terzo livello), nei quali il metodo di decompressione utilizzato non è niente di strabiliante. Con ogni probabilità si tratta dello stesso di Creature Shock (sarebbe assurdo pensarla diversamente, anche se la sensazione avuta allora era in effetti paradossalmente superiore), ma il risultato finale rasenta in certi passaggi l'approssimativo. Si cambia decisamente pagina per le sezioni treddi: la libertà d'azione offerta da questo modello di engine mi è sempre andata a genio e sono convinto che proprio questo tipo di motore vada ormai considerato uno standard, come il già citato 3D alla Doom o come un platform game con la visuale laterale e lo scrolling orizzontale. Poi, sicuramente, sono da segnalare alcune implementazioni a livello di animazione del nostro personaggio, che contribuiscono significativamente a rendere più vario questo prodotto, tutto questo senza dimenticare l'ingegnosa e la vastità dei livelli, la qualità audio (ottima direi), e soprattutto l'ambientazione grafica "cavernosa" e decisamente ben riuscita.

Un titolo che quindi ci sentiamo di consigliare senza troppe riserve, con particolare riferimento a tutti gli amanti di Bioforge e affini...

## H A R D W A R E

La configurazione minima richiesta, non ci sarebbe nemmeno bisogno di precisarlo, è un 486 DX/2 a 66 MHz, con 8 Megabyte di RAM, CD-Rom a doppia velocità (300 Kb/sec di transfer rate) e una decina di mega su Hard Disk (si può? Il mio comp è diventato il minimo indispensabile...). Per apprezzarlo appieno e ridurre al minimo il caricamento fra una sequenza e qualcos'altro (ulteriore sequenza o sezione arcade) vi consigliamo un DX/4 a 100 MHz affiancato da un CD a quadrupla velocità.

PRESENTAZIONE ●  
 GRAFICA ●  
 SONORO ●  
 GIOCABILITÀ ●  
 LONGEVITÀ ●

90

GALEA GLOBALE



## TERZA POTENZA ECONOMICA MONDIALE

Nei settori Immobiliare, Finanza, Borsa e Trasporti, causa misteriosa scomparsa del proprietario del gruppo Dwight Owen Barnes

## CERCA CANDIDATI ALLA PRESIDENZA

### SI RICHIEDE

Decisa motivazione, spietate capacità di gestione economica, implacabili doti di alta finanza, eccesso di cupidigia e di ambizione, megalomania per prendere le redini del gruppo come Presidente, operando a Parigi, Londra, Tokyo, Berlino, Amsterdam, Mosca, contro gli avversari più pericolosi.

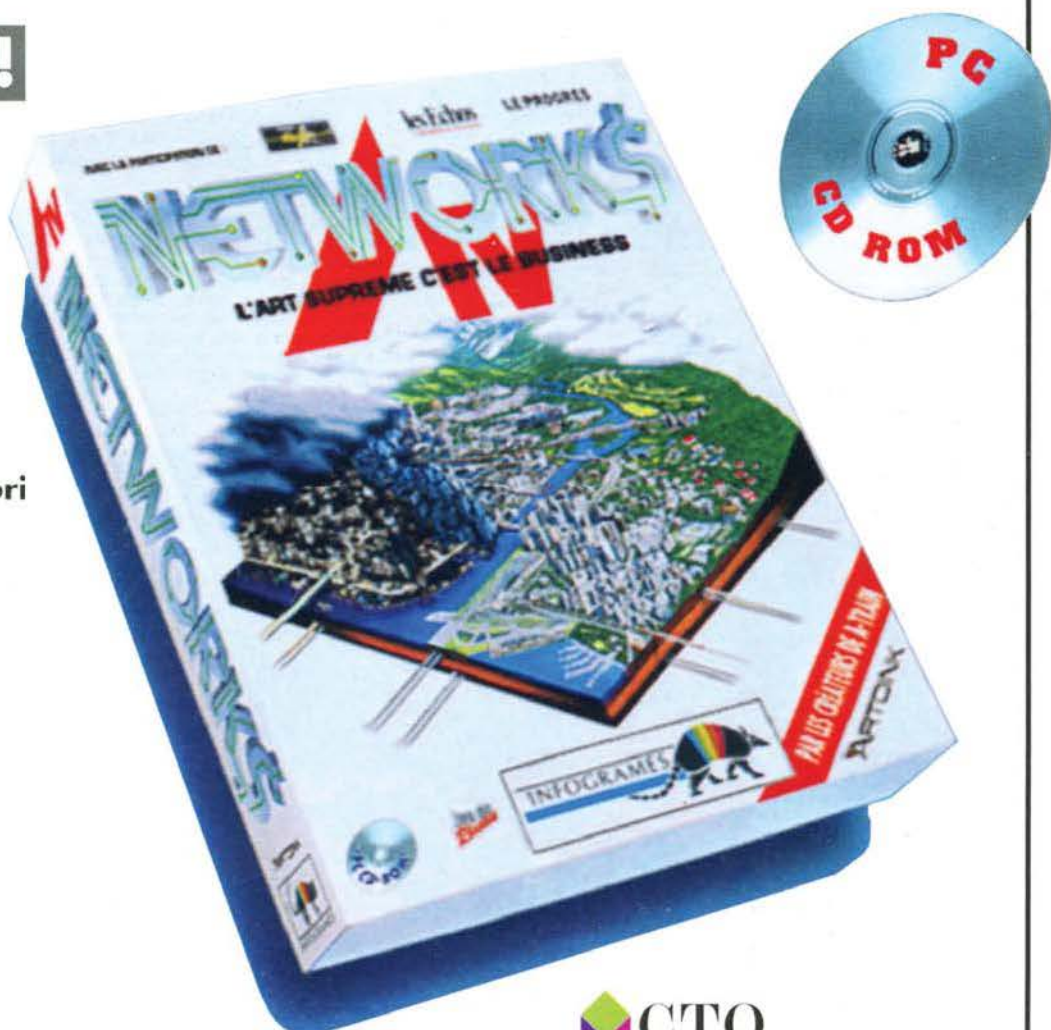
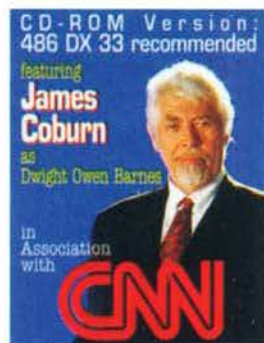
### OFFRIAMO:

Un divertimento assicurato, emozioni e sfide mozzafiato su CD-Rom.

### IN ITALIANO!

### ATTENZIONE!

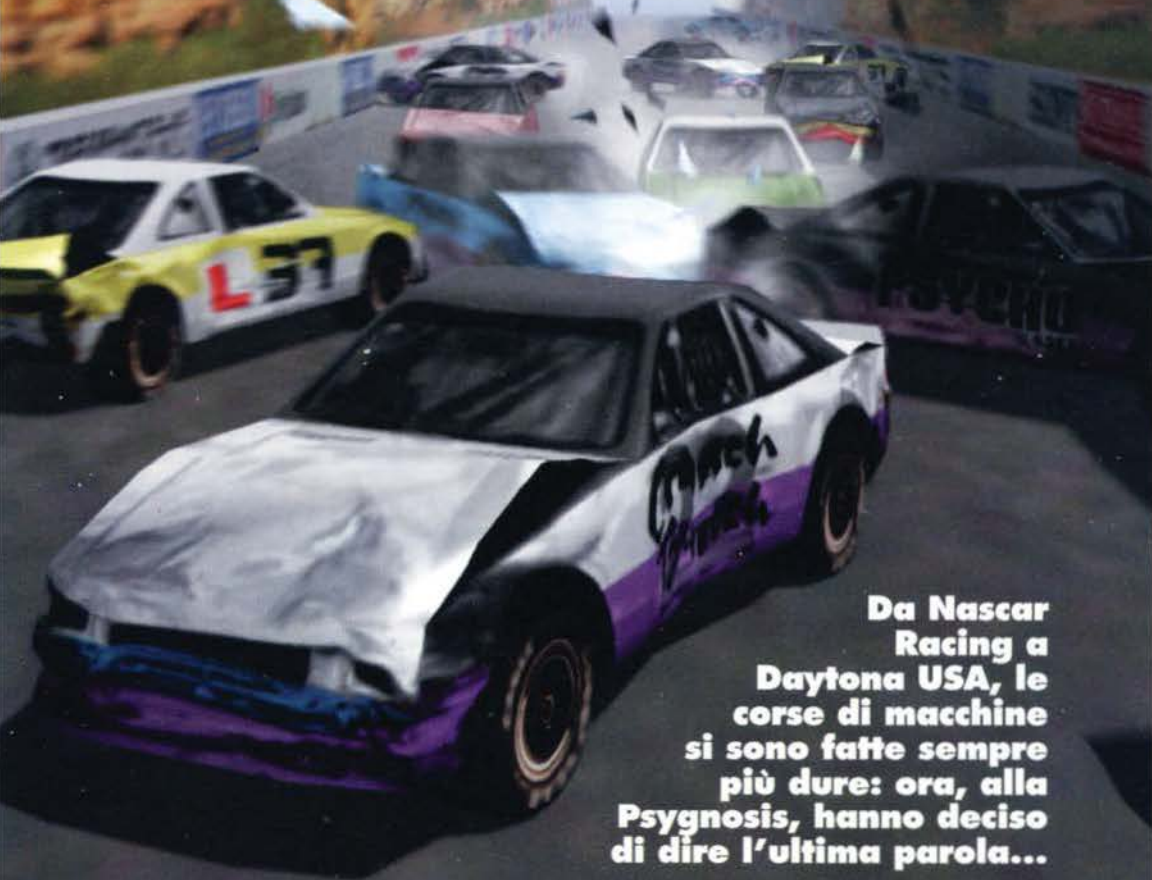
Il controllo di un gruppo come l'A4 accende la cupidigia. Dovrete quindi battervi e dimostrare in modo inequivocabile di essere i degni successori di Dwight Owen Barnes, interpretato dall'attore James Coburn.





GAMES  
machineTOP  
SCORE

95-100

Destruction  
derby

Da Nascar Racing a Daytona USA, le corse di macchine si sono fatte sempre più dure: ora, alla Psygnosis, hanno deciso di dire l'ultima parola...

Quante volte vi è capitato di guidare la vostra macchina e, dopo aver inchiodato per evitare un incidente col pirata della strada di turno, aver pensato: "ah, se potessi andargli addosso e disintegrargli la fiancata..."? Se non sbaglia, chiunque abbia mai condotto un qualsiasi automezzo prima o poi viene colto da tali istinti vandalici: ebbene, a tutti voi, automobilisti repressi e frustrati, la Psygnosis ha deciso di dedicare uno dei prodotti più originali di questa stagione: Destruction Derby, eccellente conversione per PC del famoso gioco che tanto successo sta riscuotendo anche su Sony Playstation.

Come i più attenti di voi sapranno, la casa inglese che ci ha regalato tanti capolavori soprattutto ai tempi d'oro dell'Amiga è stata ormai rilevata completamente dalla Sony, la quale sembra addirittura aver deciso di estinguere completamente il glorioso marchio della civetta. Nell'attesa di doverci trovare qui su queste pagine a recitare l'elogio funebre definitivo, cogliamo l'attimo e ci godiamo questo particolarissimo videogame che, come il titolo lascia intuire, vi calerà nel mondo delle corse sotto una prospettiva del tutto particolare. Già, perché è dai tempi di Formula 1 Grand Prix che siamo abituati a dover pilotare delicatissimi bolidi capaci di lasciarci a piedi per il solo torto di aver affrontato una curva con eccessiva allegria: contro questo genere di programmi, ecco ergersi Destruction Derby, dove il fine ultimo è riuscire ad arrivare interi alla fine della corsa dopo aver causato la maggior entità possibile di danni alle vetture concorrenti.



Vi siete appena inversati in mezzo alla strada giusto per dare un po' di spettacolo: tra poco, i pezzi di carrozzeria che voleranno in aria saranno molti...



Stiamo percorrendo uno dei circuiti più massacranti dell'intera stagione: Cross Over. Qui gli incroci non hanno i semafori e questa immagine ve ne illustra le conseguenze...

Ecco una bella mossa da marpione: il concorrente in terza posizione vi stava precedendo di mezzo giro ma voi lo avete centrato in pieno all'incrocio e adesso lo costringete a rifarsi parte del circuito. Ditemi voi se questo non significa essere degli strateghi...





# Destruction derby

State incalzando il vostro diretto avversario: inutile dire che entro breve saranno dolori per tutti...



11 Race Points 22



Stiamo usando la prospettiva semi-ravvicinata e ci stiamo concedendo una pausa di qualche istante: giusto il tempo per scattare una foto e ammirare la spettacolarità della grafica. Osservate i danni alla carrozzeria, la definizione delle decorazioni e il dettaglio dei fondali. Ma non è bello tutto ciò?

Scordatevi quindi cambi da mettere a punto, alettoni da regolare e pneumatici da selezionare in base alla loro mescola: qui le gare non si vincono tagliando per primi il traguardo, bensì distruggendo i concorrenti a suon di sportellate e frontalità. Tutto sommato, l'intero prodotto è riassumibile in questa considerazione: maggiori sono i danni che riuscite a infliggere ai vostri antagonisti, maggiori sono i punti che si conquistano. Più punti guadagnate, più sono le possibilità che si hanno di salire di divisione in divisione, consci del fatto che più si avanza in classifica, più le gare saranno dure e i concorrenti sleali. Anche se i bolidi sui quali sfreccerete lungo i numerosi percorsi che compongono il gioco altro non sono che le famose stock car americane, la struttura di questo



Siamo ottavi in classifica e all'orizzonte vediamo che il concorrente in terza posizione non è poi troppo lontano: che fare? Beh, cominciamo col chiudere contro il muretto il nostro diretto inseguitore...

## I PERCORSI

Dunque, innanzitutto è doverosa una premessa: come ho già accennato durante la recensione, gli stessi circuiti presentano diversi tracciati a seconda della divisione nella quale si compete. Considerate quindi questo box come un aiuto per superare la quarta divisione: dalla terza in poi, diciamo che dovrete avere ormai l'esperienza necessaria per cavarvela da soli...



### SPEEDWAY

Questo è il primo circuito che avrete modo di affrontare. Non è molto difficile ricordarsi com'è strutturato, dato che è un ovale: il problema sarà piuttosto cercare di non restare imbottigliati nei giganteschi incidenti che ogni tanto coinvolgono 4 o 5 macchine per volta. Rischiereste di perdere importanti posizioni in classifica...



### CROSS OVER

Qui il discorso si complica: vi troverete a gareggiare in una pista a forma di 8, coi risultati che potete immaginare ogni volta che affrontate un incrocio: a differenza del tracciato precedente, il problema non sarà cercare di fare punti ma piuttosto sopravvivere fino alla fine della competizione...



### OCEAN DRIVE

In questo livello la difficoltà è rappresentata dalla tortuosità del percorso e dalla curva a sinistra a 180° nella quale perderete senza dubbio qualche componente della vostra carrozzeria. Attenzione però, perché superato questo ostacolo ci sarà un'altra curva a destra a 90° seguita immediatamente da una strettoia. Non aspettatevi una passeggiata...



### CACTUS CREEK

Vi è piaciuto CROSSOVER? Bene, perché qui di incroci ne avrete addirittura due! Abbandonate ogni velleità tattica e sgranate il rosario ogni volta che iniziate un nuovo giro di pista: ne avrete bisogno...



### CITY HEAT

Ecco un circuito piuttosto rilassante: l'ambientazione notturna è indubbiamente piacevole e il tracciato non è poi così ostico. Le uniche difficoltà consistono nel saper prendere le curve in piena senza toccare i freni (per non perdere importanti posizioni in classifica) e nel superare una doppia strettoia che sembra messa lì apposta per distruggere le fiancate del vostro bolide...



### THE BOWL

Ecco a voi l'ultimo livello di Destruction Derby, probabilmente quello che meglio incarna lo spirito del gioco. Qui non dovrete compiere giri di pista né tagliare alcun traguardo. Calati all'interno di una gigantesca circonferenza, il vostro unico obiettivo sarà totalizzare il maggior numero di punti possibile, devastando, frantumando e demolendo la macchine avversarie. In questa sezione alla "tutti contro tutti", la partenza vi vedrà schizzare contemporaneamente verso il centro della pista per il frontale più colossale che la storia ricordi. Da quel momento in poi, starà tutto al vostro spirito di sopravvivenza...





Eccoci impegnati nel circuito The Bowl: il punteggio finora ottenuto nonché i resti accartocciati delle macchine dei concorrenti indicano che avete fatto una bella strage...

Siamo al City Heat: anche in questo caso, tra la definizione dei fondali e alcune chicche estetiche (vedi ad esempio i cartelloni pubblicitari), il risultato grafico è spettacolare...

videogame mi ricorda tanto il mitico e mai abbastanza lodato Stunt Car Racer. Anche in quel caso partivate dall'ultima serie del campionato e anche in quella circostanza vi dovevate fare avanti giocando sporco e colpendo duro. Togliete le visionarie piste di Geoff Crammond e sostituitele con dei più normali circuiti automobilistici, e avrete Destruction Derby. Detto ciò, credo che ormai un'idea del prodotto ve la siate fatta: siccome però mi piace fare le cose per bene, vi spie-



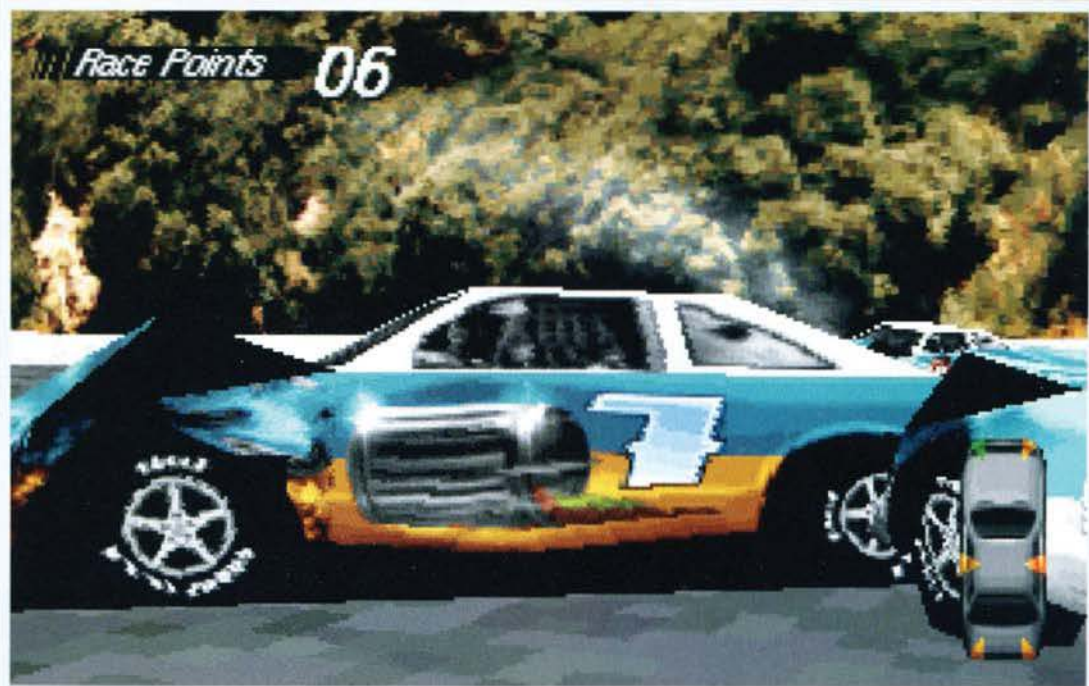
grafico, sistema di controllo, etc.), il livello di difficoltà (Rookie, Amateur e Smoothie) e infine il tipo di competizione alla quale partecipare. Si può infatti giocare a Destruction Derby in quattro differenti modalità: WRECKIN' RACING, STOCK CAR RACING, DESTRUCTION DERBY e infine TIME TRIALS. Nel primo caso per vincere la classifica dovrete non solo riuscire a tagliare per primi il traguardo ma anche a infliggere il maggior numero di danni possibile ai vostri concorrenti; nel secondo invece si giocherà pulito, venendo premiata la propria abilità di guida e non essendo considerati i punti derivanti dagli eventuali incidenti che possono occorrere durante la gara. L'opposto avviene selezionando la terza voce della lista: qui infatti l'ordine finale degli arrivi non conta, gareggiando sempre nel circuito The Bowl. L'unica cosa importante è fare male ai propri avversari e cercare di essere gli ultimi ad abbandonare l'"arena". Qualora selezionate invece l'ultima opzione, com'è facile intuire dal nome, vi troverete in una pista deserta pronti a gareggiare contro voi stessi e il tempo.



Ecco il miglior modo di fare punti: centrare la fiancata del vostro concorrente e fargli compiere un giro di 360 gradi: in questo caso, la scritta di congratulazioni è d'obbligo...

gherò dettagliatamente cosa accadrà una volta che vi troverete di fronte alla schermata delle opzioni. Per prima cosa, terminata l'introduzione, vi troverete di fronte a un menu che vi permetterà di selezionare le variabili del programma (dettaglio

Un altro esempio dell'eccezionale grafica presente in Destruction Derby: notate la qualità della decorazione che abbellisce il bolide del concorrente #7. Nel frattempo, una sottile striscia di fumo pare uscire dall'abitacolo...





# Destruction derby

Morte e Distruzione sono i due soprannomi che vi siete guadagnati nel corso della stagione: guardate come avete ridotto gli altri concorrenti. Non che però la vostra macchina stia meglio, almeno stando al colore degli indicatori in basso a destra...

/// Race Points 18



Ecco uno dei circuiti più suggestivi della stagione: interamente scavato nella roccia, Cactus Creek vi farà correre sotto giganteschi archi di pietra mentre un tramonto rosso fuoco vi farà scendere qualche romantica lacrima sotto la visiera del casco...

Personalmente ritengo che il divertimento maggiore lo si provi disputando una stagione 'Wreckin' Racing, in quanto così facendo la commistione tra tecnica e brutalità di gioco risulta essere estremamente bilanciata. Comunque sia, il videogame non finisce una volta che avrete completato le 6 corse che caratterizzano la vostra stagione motoristica: sappiate infatti che in DD esistono 4 divisioni alle quali è possibile accedere solamente vincendo il proprio campionato. Mentre allora valutate l'effettiva longevità del programma, lasciate che vi spieghi brevemente come il gioco si presenterà ai vostri occhi: per prima cosa va specificato che questo capolavoro dei Reflections (Shadow Of The Beast vi dice niente?) vi permette di utilizzare tre visuali: la prima è esterna dall'alto, la







Anche se siamo primi in classifica, i punti finora guadagnati sono un po' pochi: meglio iniziare col rifare qualche fiancata al primo che capita...

Stiamo gareggiando da soli contro il tempo: di tutte le modalità di gioco, questa è forse la meno divertente, anche se va detto che a vi fornirà la possibilità di impraticarvi col 6 circuiti nei quali si articola la stagione sportiva di DD.



"Ne resterà uno solo!", recitava Christopher Lambert in Highlander: in Destruction Derby è più o meno la stessa cosa, soprattutto quando vi trovate a gareggiare nel circuito The Bowl. Come vedete, siamo rimasti in due. Ah, date un'occhiata anche al punteggio che ho ottenuto: vi sfido a far meglio...

Detto questo, risponderò a una domanda che probabilmente assillerà molti di voi: qual è il vero scopo di Destruction Derby? Come si vince? Molto semplice. Dovrete riuscire a colpire le altre macchine nei loro punti

strategici: evitate impatti frontali che, danneggiando più voi che loro, compromettono il vostro radiatore (vitale per poter proseguire la gara), la direzionalità del vostro bolide e, soprattutto, danno pochi punti. Non provate neanche a percorrere il circuito al contrario: fareste senz'altro molti punti ma durereste anche poco. Quello che conta è riuscire a far "girare" il più possibile gli avversari: una toccatina di tre quarti nel posteriore del vostro concorrente, magari mentre siete in curva, dovrebbe essere sufficiente. Se poi riuscirete a farli compiere un giro di 360 gradi, oltre a godervi una scritta di congratulazioni, guadagnerete anche ben 10 punti. Detto questo, non mi resta altro da fare che concludere la descrizione del programma rinviandovi al box di commento...

Stefano Silvestri

**H A R D W A R E**  
Purtroppo la Psygnosis nel fornirci Destruction Derby non ci ha dato alcuna indicazione circa l'hardware richiesto per poter godere di quest'ultimo capolavoro dei Reflections. A occhio posso dirvi che con tutti i dettagli settati il massimo, il gioco è piuttosto scattoso sul mio DX4 100MHz con 8 MB di RAM, motivo per cui ritengo che rinunciando a qualche particolare grafico il programma possa funzionare almeno su un DX2 66MHz. Il programma è stato comunque testato anche sul Pentium 90 della redazione: con questo processore e 16 MB di RAM il gioco ha invece fornito risultati spettacolari. Ed è con ri-

ferimento a questa configurazione, tale da rendere veramente risibili le differenze con la versione per Playstation, che abbiamo pensato di premiare Destruction Derby col Top Score. Per quanto riguarda l'altro hardware richiesto, il CD-Rom dev'essere almeno un 2x mentre la scheda grafica, vista la mole di lavoro a lei riservata, dev'essere capace di fornire prestazioni decisamente convincenti. Quanto alle schede audio, oltre alle ormai consuete Creative Labs e compatibili, i modelli supportati sono rispettivamente Roland RAP-10, Media Vision Pro Audio Spectrum o compatibili, Gravis Ultrasound, New Media Corporation WaveJammer, Ensoniq SoundScape e ESS Technology ES688.

# REVIEW

PC-CDROM

Devo dire che dopo aver visto il programma in questione girare su Playstation, nutro una qual-

che perplessità circa le effettive possibilità del PC di riproporre sui nostri schermi quella grafica e quella giocabilità che rappresentano le caratteristiche vincenti di questo prodotto. Ebbene, mi sbagliavo. Destruction Derby non solo è uno dei prodotti più divertenti che abbia recensito di recente ma per giunta può vantare una realizzazione tecnica di tutto rispetto. Al di là infatti della presentazione del programma che si rivela essere poco più che discreta, quello che stupisce di questa produzione della Psygnosis è la qualità della grafica e del sonoro. Sotto il primo aspetto, credo sia mettere subito in chiaro una cosa: la levatura delle immagini non è identica a quella garantita dal Playstation, tant'è che la palette di colori utilizzata in questa conversione è indubbiamente meno varia di quella impiegata originariamente. Non solo, ma le vetture che popoleranno i circuiti sono questa volta 16 anziché 20. Ciononostante, come avrete modo di osservare dalle immagini a corredo di questo articolo, il dettaglio grafico raggiunto dai Reflections è a dir poco strabiliante: le vetture sono particolareggiate e le decorazioni sulle fiancate, le scritte sui pneumatici in movimento e le rifrazioni del sole sulla carrozzeria conferiscono quel tocco di classe in più che garantisce di diritto una valutazione entusiastica circa l'aspetto estetico del prodotto. Come se ciò non bastasse, è encomiabile anche la qualità delle texture che ricoprono le piste e che formano i fondali del gioco, con l'unico difetto che l'aggiornamento dei muretti non è esente da difetti quando la vettura si avvicina eccessivamente ai bordi della pista.

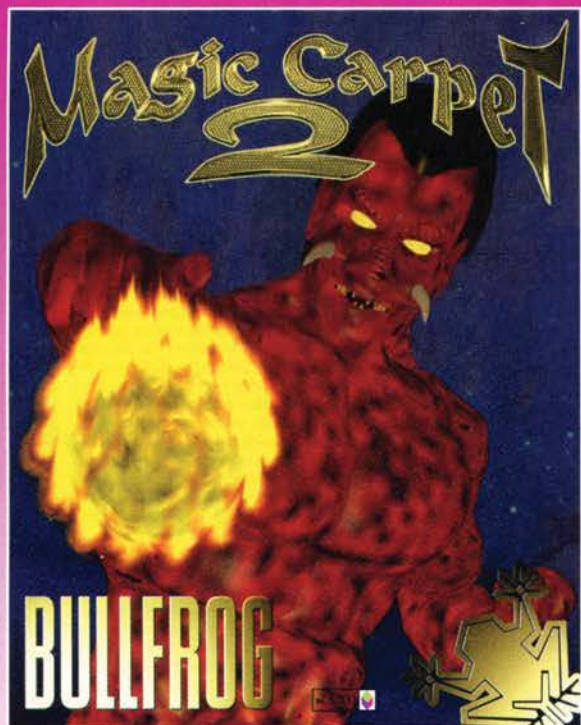
Passando invece a commentare l'audio, c'è solo da fare un plauso ai programmatori: l'accompagnamento delle vostre evoluzioni motoristiche è "di tendenza", rappresentando un campionario delle musiche techno e jungle attualmente in voga in Inghilterra. Esse inoltre vengono eseguite direttamente da CD, il che comporta una qualità audio che altri prodotti concorrenti non potranno fare a meno di invidiare. Gli effetti sonori sono altrettanto curati: se il rumore del motore, dei pneumatici e delle carrozzerie che si sfacciano vi caleranno immediatamente nell'atmosfera del gioco, estremamente appassionanti risulteranno anche il commento dello speaker, gli insulti che vi lanceranno gli altri piloti, nonché il boato della folla che accompagnerà ogni incidente che avverrà durante la competizione.

Come se ciò non bastasse, il team inglese ha pensato bene di fare di Destruction Derby un mostro di giocabilità, rendendo estremamente facile e intuitivo il controllo del proprio veicolo che può sostanzialmente compiere qualsiasi evoluzione passi per la vostra testa, compresi i testacoda controllati (molto utili quando volete cambiare la direzione di marcia). L'unico motivo per cui questo parametro non raggiunge la valutazione massima è che, oltre alla gestione degli incroci di cui sopra, il gioco su un computer di fascia medio-alta (come mi ostino a ritenere il mio DX4 100MHz con 8 MB di RAM) non gira fluidamente, rendendo non immediata la padronanza del proprio mezzo. Un giudizio entusiastico merita invece la longevità del prodotto. Le 4 divisioni entro cui competere (ognuna coi suoi 6 diversi circuiti) già di per sé rappresentano una sfida impegnativa: se a ciò si aggiungono le altrettante modalità di gioco sopra enunciate e i 3 possibili livelli di difficoltà, si capisce che DD è un titolo che può essere finito e ricominciato un sufficiente numero di volte. Concludendo quindi questo oceanico commento, non posso far altro che raccomandare indiscriminatamente questo videogame a tutti coloro che amano le produzioni automobilistiche, siano esse simulazioni o arcade. Per gli altri invece, questa potrebbe essere l'occasione buona per avvicinarsi al divertente mondo delle quattro ruote.





# LE AVVENTURE PIÙ NUOVE ED APPASSIONANTI



## MAGIC CARPET™ 2

CD-ROM PC IN ITALIANO

Dalla Bullfrog® l'appassionante seguito di Magic Carpet™, molto più veloce e con nuove creature e incantesimi. Il mondo ha ritrovato la pace dopo che l'equilibrio è stato ristabilito e che tutte le creature sono state esiliate al Netherworlds. Ma quando il buio scende sopra la città vi accorgete che una forza più maligna di prima è ancora in agguato e che il vostro destino è segnato, nel tentativo di conquistare la potenza di Master Demon.

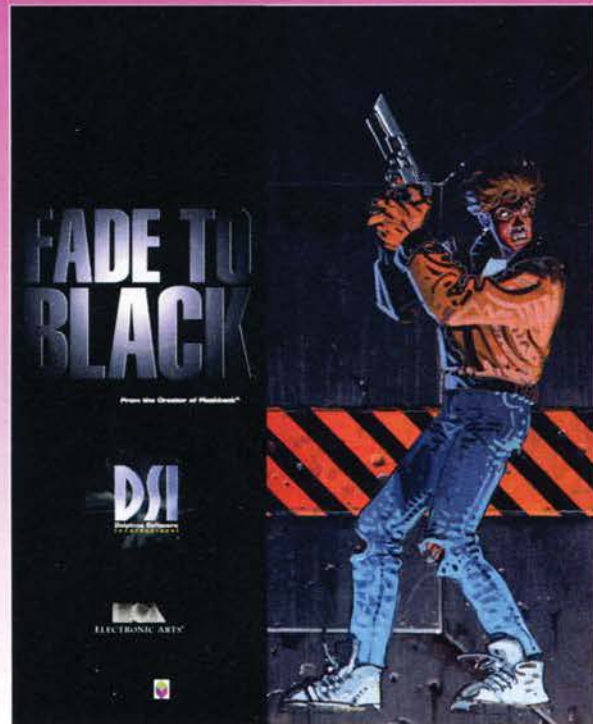
© 1995 Bullfrog Productions Ltd.

## FADE TO BLACK™

CD-ROM PC IN ITALIANO

Il seguito di Flashback™ dalla Delphine Software. L'avventura di Conrad che si svolge tra la luna, una stazione spaziale, un incrociatore Morph, Plutone e la Terra. Durante il suo ritorno a casa viene intercettato e catturato dalla razza aliena Morph. Dovrà fuggire e contattare la resistenza di Mandragore, evitando trappole, risolvendo enigmi e annientando i nemici. Sei mega-livelli da esplorare e molte diramazioni.

©1995 Delphine Software

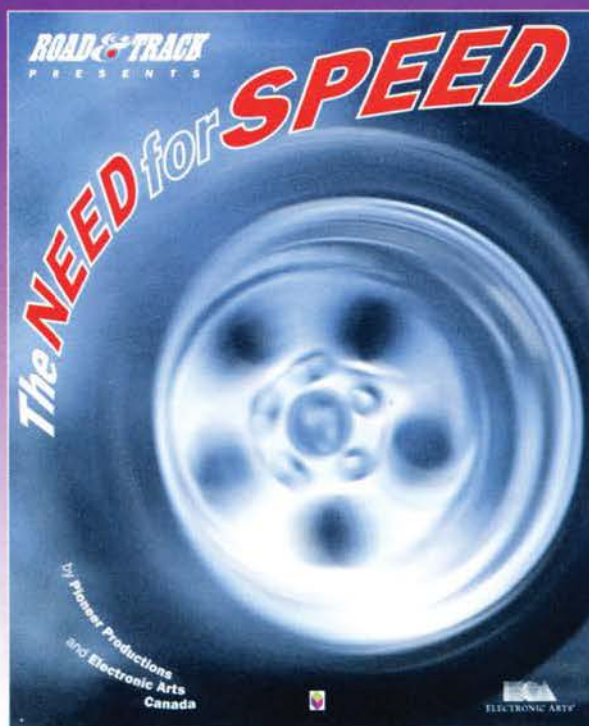


# LE PERFORMANCES PIÙ INCREDIBILI

## THE NEED FOR SPEED™

CD-ROM PC IN ITALIANO

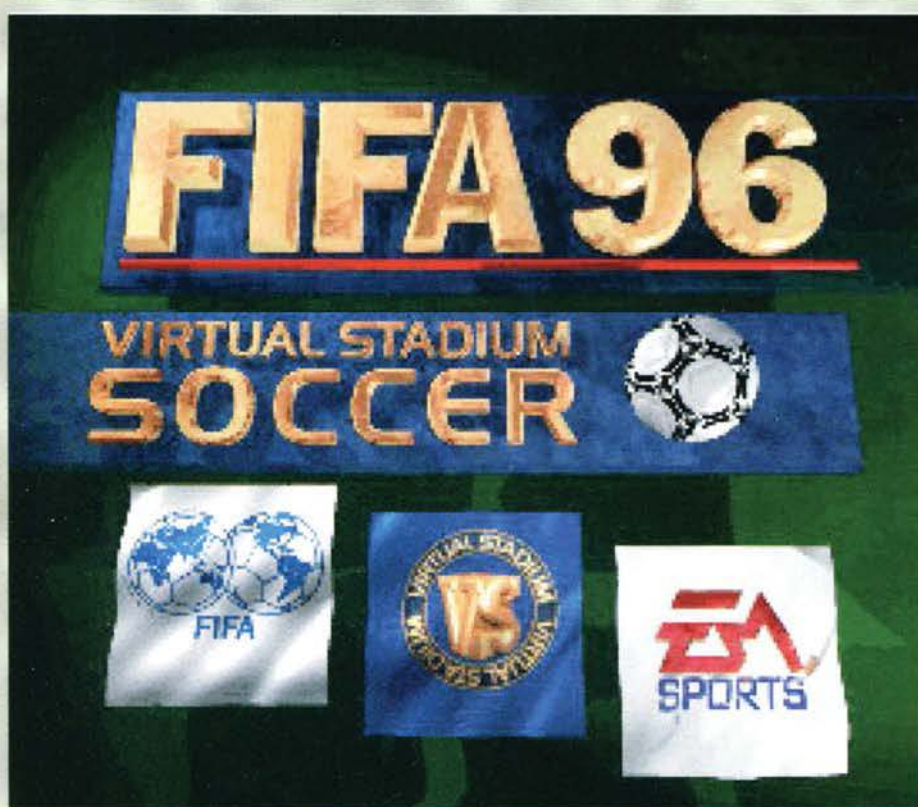
L'incredibile successo per 3DO® ora anche per CD. Alla guida delle vetture più prestigiose (tra cui Ferrari® 512TA, Lamborghini® Diablo VT e Porsche® 911 Carrera) che toccano velocità superso-



niche, percorrerete strade di un realismo stupefacente e fantastici scenari, misurandovi, al limite delle vostre possibilità, con vari tipi di ostacoli. Quattro modalità di gioco tra cui il duello via modem.  
© 1995 Electronic Arts Ltd. All rights reserved.

## NELLE EDIZIONI CD-ROM IN ITALIANO





Ci sono marea di giochi di calcio. Decine, centinaia. E, tra questi, ce ne sono alcuni che sono veramente mitici. Goal e Sensible World of Soccer (appena uscito in versione PC), tanto per fare i nomi dei migliori. Eppure, da sempre, è mancato all'appello un grande titolo, degno di stare alla pari con i due sopra citati, che permettesse di giocare in un ambiente tridimensionale. Ci hanno provato in tanti, nessuno c'è riuscito. 3D Soccer, Striker, Striker '95, Sierra Soccer, lo stesso FIFA Soccer. Chi c'è andato più vicino, chi meno, ma nessuno ha centrato l'obiettivo (nemmeno la decantata versione 3DO di FIFA, in cui si sono dimenticati una cosuccia chiamata giocabilità...).

Ora, in un colpo solo, arrivano sul mercato due prodotti che dovrebbero colmare la lacuna. Uno è Actua Soccer, e ne parla Stefano Silvestri in questo stesso numero, l'altro è (credo si sia capito) FIFA Soccer '96, ultima uscita della fantastica serie sportiva della EA (come non citare gioconi del calibro di NHL Hockey e NBA Live?).

E si vede subito che FIFA '96 è della famiglia, non appena finita la spettacolare introduzione. La prima cosa che possiamo ammirare, infatti, è la curatissima schermata principale, da dove potremo accedere a tutta la solita marea di opzioni che caratterizza ogni titolo di questa grande software house.



Italia-Brasile, 0-0. Partita appena iniziata, quando Baggio si presenta palla al piede al limite dell'area. Come finirà? Compratevi FIFA '96 e lo scoprirete!

Per comodità recensoria, ho pensato di dividere queste opzioni in tre categorie: quelle di carattere generale, quelle riguardanti le squadre e quelle che agiscono sui giocatori.

Partiamo dalle prime: FIFA '96 offre le solite opzioni di questo genere di giochi. Potrete scegliere la squadra che vorrete (da dodici nazioni, sono più di 200 e

Caio, roccioso difensore del Gremio, evita un'entrata di un giocatore del Paris Saint Germain. Questa vista, per quanto bella, è inutilizzabile durante il gioco.

No, l'Attacco Totale non è una mossa segreta di Dragon Ball. E semplicemente una delle strategie di gioco disponibili per le squadre di FIFA '96.



**Il vecchio successo della EA si presenta tirato a lucido per una nuova, appassionante annata calcistica. Riuscirà, questa volta, a fare le scarpe (da calcio) a tutti?**



I play off (non potevano mancare in un gioco EA) permettono di simulare una coppa partendo dai quarti di finale... Un po' pochino...

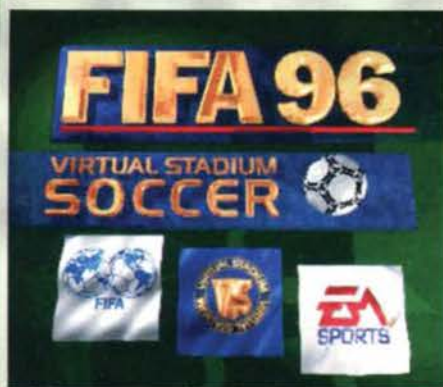
contengono tutte i giocatori reali, aggiornati alla scorsa stagione), la lingua (italiano incluso), tutti i parametri riguardanti la partita (lunghezza, livello di simulazione ecc.) e il tipo di competizione a cui partecipare (campionato, torneo o, classica americana, play off). Da segnalare la possibilità di allenarvi in un qualsiasi settore del gioco.

Venendo alle squadre potrete variarne alcuni aspetti fondamentali, quali la formazione iniziale, la disposizione in campo, la strategia e la copertura del campo da parte dei vari reparti. Il tutto si colloca a un livello di simulazione non eccessivamente approfondito (non si possono dare direttive ai singoli giocatori), ma sufficiente a dare un'impronta diversa alle varie squadre, e questo è probabilmente proprio quello che intendevano ottenere i programmatori. Chiudiamo il discorso sulle opzioni parlando di quelle che riguardano i calciatori: potrete gestirli a vostro piacimento, fino a chiamarli a far parte di una squadra di vostra creazione. Non potrete però editarne i nomi, cosa a mio parere veramente negativa. Per ultima segnaliamo la possibilità di giocare con il nome del giocatore con la palla evidenziato, con il numero o con nessuno di questi (in fondo c'è la telecronaca...).

Una volta che vi siete sistemati come meglio credete con le opzioni è ora di prendere posto all'interno della nuova meraviglia EA: il Virtual Stadium di FIFA '96, un nuovo motore grafico in grado di trasformare un semplice gioco di calcio in una riproduzione perfetta di un match visto in TV.







Questa visuale, forse quella che richiama più da vicino il mitico Sensible Soccer, è disponibile soltanto nei replay.



Tel. dall'alto



Visto che scrivo alla vigilia del derby non poteva mancare una fotografia beneaugurante (la partita l'ha fatta il computer ed è finita 2-0...).



AJAX 0  
COLO 0  
1 | 03:07

Come si può agevolmente constatare anche la grafica in "semplice" VGA da parecchi punti a quasi tutti i titoli concorrenti...

Prima di approfondire voglio dirvi che c'è la possibilità di vedere il tutto o in VGA (spettacolare) o in SVGA (... non ci sono più parole...).

La cosa che salta immediatamente all'occhio, non appena inizia la partita, è il numero di visuali disponibili. Il campo è in 3D texturizzato e in gouraud shading (e perfettamente dimensionato), e ognuno potrà scegliersi la vista che più gli è congeniale (seppure con alcune limitazioni). In realtà le viste funzionali al gioco sono solo due o tre, mentre le altre servono più per scenografia che altro (soprattutto durante gli accurati replay). Comunque il semplice fatto di poter scegliere se giocare con vista alla Sensible Soccer (più da vicino), laterale o a tre quarti (stile il primo FIFA) è un'innovazione importante, e una comodità non indifferente.

Ma torniamo alla grafica: il terreno di gioco ha vari tipi di fondo, tutti tremendamente realistici. Gli stadi (ce ne sono parecchi) sono semplicemente fantastici, ultradefiniti e colmi di folla osannante i suoi beniamini. Ogni particolare grafico è curato, anche se le imprecisioni ci sono. A bordocampo, per esempio, mancano le panchine, e i colori delle varie squadre non sempre sono precisi (il Milan grigirosso dovevo ancora vederlo...).

Venendo ai giocatori c'è da dire subito che, soprat-

Il portiere se la prende con i difensori: Gabriel Omar Batistuta (inginocchiato) ha appena spedito la boccia in fondo alla rete...



Telec. gioco

Ogni fase di gioco sembra vera: guardate questa foto, non vi sembra che Schupp (Bayern) stia davvero pensando se passare o dribblare?



tutto in SVGA, sembrano veri. Tralasciando il discorso delle animazioni, per le quali c'è addirittura un box dedicato, va detto che gli unici, marginali difetti che ho trovato sono che i giocatori non si sporcano mai, nemmeno dopo venti scivolate, e che alcune caratteristiche fisiche non corrispondono (Paganin biondo?).

Non appena vi sarete ripresi dallo shock dovuto alla vista della grafica riceverete un altro duro colpo: il vostro cervello capterà il sonoro del gioco. Dopo una menzione d'onore per le musiche delle schermate di opzioni (bellissime! c'è anche il rap!) vediamo di approfondire quello che si sente sul campo. Gli effetti sonori sono sconvolgenti: ogni rumore presente su di un campo da calcio lo sentirete anche qui (eccezion fatta

per le urla degli allenatori). Se giocherete con le nazionali il pubblico urlerà addirittura il nome delle squadre, ma la cosa più bella che sentirete in FIFA '96 è un'accurata telecronaca dell'intero incontro. Proprio così: non sono impazzito, per tutta la durata del match John Morson (noto telecronista inglese) commenterà ogni fase di gioco, e non in modo pseudo-casuale o privo di senso: i nomi dei giocatori, il punteggio, le azioni pericolose... Tutto sarà esattamente come se vi trovaste in poltrona a guardare una vera partita (in inglese, però). Pensate che il buon John giungerà a esprimere giudizi su come giocano le squadre... assolutamente fantastico...

La grafica degli stadi è spettacolare. Forse l'unica cosa poco curata è il cielo, monocoloro. Qui siamo a Porto Alegre, per la cronaca.



Tel. mobile



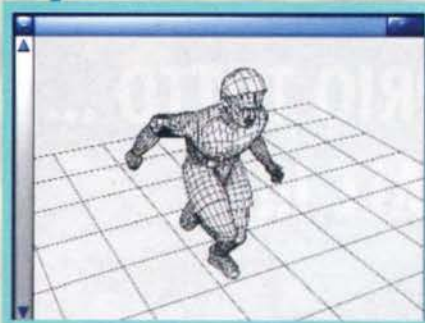
## E ORA, IN DIRETTA DAL SANTIAGO BERNABEU...

Vedendo quello che accadrà sui vostri monitor non crederete ai vostri occhi: tackle, colpi di testa, cannonate, parate, rinvii... tutto come nella realtà. È difficile trovare qualcosa che non funziona nelle animazioni di FIFA '96 (ma io l'ho fatto: se si guarda un replay si vede benissimo che la palla parte dopo il calcio del giocatore!). In FIFA '96 ogni azione di gioco è assolutamente reale: basta vedere il portiere che si dispera dopo i gol, i giocatori attoniti e la squadra che ha segnato che festeggia nei modi più assurdi per amare questo gioco, per non parlare poi della ghiotta opportunità di fare un intervento da codice penale sul centravanti della squadra che tanto odiare (e vederlo poi rotolare a terra in preda a un dolore pazzesco...). Descritto a parole non rende, ma dal vivo è proprio superlativo. Questo risultato è stato ottenuto grazie alla tecnica adottata per creare le animazioni: dei veri calciatori sono stati ripresi in azione, ottenendo i movimenti base: su questi "scheletri" digitali sono stati poi costruiti i giocatori di FIFA '96 (le foto qui a fianco illustrano sommariamente il processo). Dopo tutto questo lavoro otteniamo quello che traspare dalle varie immagini di questo articolo: assoluto realismo. Certo, bisogna dire che, anche in SVGA, nelle schermate molto ravvicinate i giocatori sono composti da pixeloni stile Duplo (un Lego per bambini piccoli, molto più grosso), ma basta allargare un po' la visuale per ottenere risultati stupefacenti. Ma dove accidenti vogliono arrivare i videogiochi? "MODELLO1.PCX" e "MODELLO2.PCX"



la prima ipotesi. Per quanto impadronirsi alla perfezione del sistema di comando non sia particolarmente comodo la disponibilità delle diverse visuali assicura che, prima o poi, troverete il metodo che fa per voi. Anche la costruzione delle azioni in campo è abbastanza agevole, le partite non degenerano in una serie di lanci lunghi o di dribbling ubriacanti. Dei tre metodi di controllo possibili il più comodo è senza dubbio il joystick, seguito dalla tastiera. Ultimo il mouse, veramente difficile da padroneggiare. Insomma, anche se a mio parere la EA non ha ancora raggiunto le vette di giocabilità assoluta dei due giochi nominati a inizio recensione (Goal e SWOS, per i deboli di memoria) è riuscita a creare la terza forza, appena di un filo inferiore (spettacolarità a parte, s'intende). Giocare è veramente molto divertente, e i valori in campo non sono affatto casuali: l'intelligenza artificiale del gioco vi impegnerà a fondo (pensate, a titolo esplicativo, che ogni giocatore di FIFA '96 reagirà in maniera diversa ai vari schemi che lo costringerete ad applicare).

Davide Solbiati



Tutto meraviglioso, quindi... ma ora passiamo alle cose serie: in un campo in 3D si riesce a giocare come si vuole, o si è costretti a cercare inutilmente di catturare la dannata palla mentre il computer si diverte (come più o meno succedeva fino a oggi)? La risposta propende in maniera considerevole per



GOOOO! Marco DelVecchio ha appena superato Seba Rossi con una formidabile inzuccata in tuffo dopo un cross millimetrico... Ah, fosse davvero così...

Fabinho ne ha combinata un'altra delle sue. Autogol. Che volete, quando vede una porta spalancata lui non resiste, al fiuto del gol non si comanda...



# REVIEW



Mentre l'ultimo difensore cerca di fermare in tackle lo scatenato attaccante avversario il portiere si prepara: anche i movimenti degli uomini senza palla sono eccezionali.

## PCCO

La prima cosa che voglio mettere in chiaro è che FIFA Soccer '96 è veramente un grande

gioco. Non esente da difetti, ma senza dubbio un grandissimo gioco.

Come penso si sia capito dalla recensione sotto il piano tecnico è praticamente impossibile trovare qualcosa che non va, ci sono solo alcune piccole imprecisioni (per il sonoro non ci sono nemmeno quelle). Insomma, sotto questo punto di vista FIFA '96 è il miglior gioco calcistico di ogni tempo.

Il discorso giocabilità, come già detto, è leggermente diverso. Non siamo ancora a livelli assoluti, è necessario un praticantato piuttosto lungo prima di controllare appieno la propria squadra (e non si arriva mai ai livelli di Goal e SWOS). Ma probabilmente questo era inevitabile, vista l'ambientazione in un sistema tridimensionale.

Mancano invece, a mio parere, alcuni elementi che avrebbero fatto di FIFA '96 un gioco storico. A parte i vari campionati, per esempio, non si può fare molto: i tornei sono piuttosto monotoni e non esistono le Coppe. Anche con le nazionali non si possono fare cose come Mondiali o Europei.

Ultimi difetti che devo citare sono l'assenza delle rose aggiornate a questa stagione (forse che il gioco avrebbe dovuto chiamarsi FIFA '95?), l'impossibilità di inserire i nomi di nuovi giocatori e la già citata scarsa precisione nei colori delle maglie.

Per concludere raccomando vivamente FIFA Soccer '96 a tutti i calciomani del pianeta (ho escluso qualcuno?). Prima che esca un gioco di calcio in 3D migliore di questo ne passerà di tempo (un anno, per FIFA '97?)!

## H A R D W A R E

Per giocare a FIFA '96 in VGA il minimo richiesto è un 486DX/50, con scheda video VESA SVGA (640\*480, 256 col.): per la SVGA è necessario un Pentium (anche se la velocità dipende molto dal tipo di visuale utilizzata). Il gioco può essere giocato interamente da CD oppure installato in parte su HD (con due scelte, una da 4 e l'altra da 22 mega). Indispensabili 8 mega di RAM e un lettore CD a doppia velocità. Tutte le schede sonore più diffuse (Soundblaster, Gravis e Windows compatibili) sono pienamente supportate.







CD DEDICATO ITALIANO



# UN'ESPERIENZA DI GUIDA SENZA LIMITI

... TUTTO, PROPRIO TUTTO ...  
SENZA FARSI MALE !!!



**MANUALE IN ITALIANO**

CD.Rom

L. 89.900



INTERACTIVE  
entertainment

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



# SCREAMER



**ATTENZIONE!!**  
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA

**ESPLOSIVA  
TOP TEN**

COMPRI 1 VINCI 1  
CERCALA  
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE  
167 - 821177



# actua SOCCER

**Lo hanno chiamato Actua Soccer ma potevano chiamarlo tranquillamente Virtua Soccer: è il videogame del calcio più vicino alla realtà che abbia mai visto...**



L'attaccante portoghese sta avanzando nell'area brasiliana: notate l'incredibile realismo della sequenza...

I giocatori brasiliani si stanno schierando in area per un calcio d'angolo: notate la stupefacente qualità della grafica, a partire dai giocatori per finire alla copertura delle tribune, passando per il dettaglio degli spalti e il maxi schermo che proietta le immagini della partita...



La stagione calcistica sui nostri schermi non è iniziata a Settembre, come il Campionato, ma adesso, a Novembre. E' infatti in questo mese che sono arrivati tre prodotti, tutti rigorosamente in concorrenza tra loro,



capaci di dare una sferzata all'altrimenti sonnecchiante mondo delle simulazioni calcistiche. Mi riferisco a titoli come Sensible World Of Soccer, Fifa Soccer 96 e, da ultimo, questo Actua Soccer che in attesa di una piena recensione del capolavoro della Electronic Art si attesta a mio avviso nell'olimpico dei giochi dedicati al mondo del pallone.. Come mai tanto entusiasmo da parte mia, vi domanderete? Beh, intanto presumo che abbiate già visto le immagini che accompagnano questo servizio; in secondo luogo, passando all'analisi del prodotto vero e proprio, si può notare come questi sia stato realizzato in modo impeccabile sotto quasi



I nomi di tutti i giocatori presenti in Actua Soccer sono rigorosamente reali: è un vero piacere sentire lo speaker commentare una partita!

Tra le varie visuali selezionabili, quella dall'alto è indubbiamente la meno utile: l'area di gioco visualizzata è troppo scarsa e risulta difficile condurre un'azione di gioco con raziocinio.



Ecco uno dei tanti menu delle opzioni: in questo caso siamo nel Match Setup, dove possiamo regolare i parametri di maggior interesse. Osservate la possibilità di scegliere l'arbitro e quella di attivare/disattivare il fuorigioco.

tutti i punti di vista. Ma procediamo con ordine: dopo la breve intro, ci si trova di fronte al menu delle opzioni. Già da questo momento si capisce che c'è qualcosa di straordinario: in un riquadro in alto a sinistra dello schermo infatti, mentre decidiamo cosa fare, la nostra attenzione verrà sicuramente attirata da un giocatore che palleggia da solo con un realismo nei movimenti da lasciare stupefatti. Superato questo primo shock e la voglia di iniziare subito a giocare, diamo un'occhiata al menu: esso comprende le voci relative al genere di partita che si vuole disputare (Practice, Friendly, League e Cup), al numero di giocatori che si vogliono sfidare contemporaneamente ad AS (fino a 4), e alle variabili relative all'ambiente nel quale si vuole giocare (Environment). In quest'ultimo caso si potrà poi decidere il grado di accuratezza della grafica, agendo su 8 fattori quali la scelta dell'utilizzo o meno l'alta risoluzione, la determinazione della definizione





Se vi è piaciuto Striker 95, allora vi piacerà ancor di più Actua Soccer: la qualità delle animazioni è migliore e per giunta si può utilizzare la medesima visuale...

ne del campo, dello stadio, del cielo, dei calciatori e delle linee. Sempre da qui sarà inoltre possibile settare le dimensioni dello schermo di gioco (riducibile fino al 50%) nonché le prospettive da utilizzare per visualizzare l'azione; queste sono in tutto sette e più precisamente: isometrica (Iso), ravvicinata (Wire), lontano (Far), dall'alto (Plan), dalla prospettiva del portiere (Goal Line), da quella dell'arbitro (Referee) e, infine in soggettiva (Player). Alla fine, tra tutte queste, finirete per utilizzarne due (Wire e Far), in quanto le altre non garantiscono una visuale tale da permettervi di impostare correttamente l'azione di gioco: comun-



I giocatori delle squadre si osservano prima del calcio d'inizio: avvisi gli scettici che questa non è una schermata statica bensì la qualità della grafica presente in tutte le fasi di gioco utilizzando la SVGA.

La moviola presente in Actua Soccer permette ogni sorta di virtuosismo: avanti piano, avanti veloce, indietro, cambio di prospettiva e cambio di dettaglio grafico. In questo caso, un giocatore dell'Inghilterra ha appena scoccato un tiro che si insaccherà all'incrocio dei pali. Sullo sfondo, le tribune al minimo grado di definizione.

que sia, risulta sempre divertente vedere la partita nei panni dell'arbitro o in quelli del portiere. Tornando al menu iniziale, dopo la voce Environment che abbiamo appena analizzato si notano le opzioni Customise (dove potrete cambiare i nomi dei giocatori di ognuna delle 40 squadre a vostra disposizione) e Match Setup. Selezionando questa casella ci si troverà di fronte a un'ulteriore schermata nella quale si potranno regolare le variabili riguardanti fuorigioco, sostituzioni, calci di punizione, lunghezza della partita, ammonizioni, vento e arbitro. Quest'ultima particolarità è un'ulteriore indizio della cura che contraddistingue questo programma: se infatti nelle altre simulazioni calcistiche

I giocatori del Giappone ci hanno appena segnato una rete e la telecamera, qualsiasi sia la prospettiva selezionata, effettua uno zoom automatico sui calciatori esultanti. Naturalmente anche questa sequenza è realizzata in modo spettacolare.



il ruolo affidato al direttore di gara era marginale, in Actua Soccer esso risulterà piuttosto importante, essendo il suo comportamento determinato da due variabili (visione e disciplina) che si rifletteranno effettivamente sul suo operato. E' da notare poi che la lista degli arbitri a vostra disposizione non è inventata ma ricomprende sostanzialmente tutte le "giacchette nere" presenti a USA 94. Queste quindi sono in breve tutte le scelte che avrete a disposizione per giocare ad Actua Soccer come meglio ritenete opportuno: a questo punto non mi resta altro da fare che lasciarvi al box di commento.

Stefano Silvestri



## PC+CDROM

A partire dai tempi di Kick Off sono sempre stato alla ricerca di un gioco del calcio che mi soddisfacesse completamente: se infatti il mitico

titolo di Dino Dini mi aveva catturato per la sua immediatezza e la sua giocabilità, non altrettanto ho potuto dire in merito alle altre produzioni ad ambientazione calcistica. Certo, la ricerca di un grado di dettaglio sempre maggiore era evidente ma nonostante tutto non mi sono mai sentito particolarmente attratto da nessun titolo. Almeno fino ad Actua Soccer. Per la prima volta in vita mia ho avuto finalmente l'impressione di essere dentro il campo da calcio e non fuori a dirigere i giocatori col mio joystick: dopo tanti anni spesi ad aggiungere con la fantasia ai simulatori calcistici ciò che nella realtà essi non offrivano, mi sono per la prima volta trovato stupito di fronte a dei virtuosismi che non mi sarei mai aspettato. I giocatori stoppano di petto con classe, passano di piatto, tirano da fuori area di esterno, incrociano la schiena quando rimettono la palla in campo, saltano con maestria l'avversario in scivolato e compiono, più in generale, tutte quelle azioni che siamo abituati a vedere durante una partita di calcio vero. Tutto ciò credo non possa far altro che suscitare la più viva delle ammirazioni nei confronti di una casa come la Gremlin che tra l'altro non mi pare vanti particolari fasti per quanto concerne questo genere di simulazioni. Il programma chiaramente non è esente da alcuni difetti, ma procediamo con ordine. La presentazione, più che introdurci al gioco in se stesso, è sostanzialmente un trailer di tutta la serie Actua Sport che la casa inglese ha intenzione di dedicare alle varie discipline sportive. Terminata questa fase, notiamo come la grafica si attesti a dei livelli eccezionali fin dai menù delle opzioni. Una volta selezionate tutte le variabili desiderate, non si potrà fare a meno di restare a bocca aperta di fronte alla prima panoramica dei calciatori: vi lascio poi immaginare quali pensieri possano essere passati per la mia testa una volta che li ho visti in movimento. D'altronde, credo che più di tante parole possano valere le immagini a corredo di questo articolo. Sotto il profilo del sonoro, la musica di accompagnamento del gioco è decisamente piacevole ma non è certo questa una componente rilevante in una simulazione calcistica: piuttosto, una nota di merito va al commento del match, dove la voce dello speaker si fa sempre più concitata man mano che il giocatore si avvicina palla al piede alla porta avversaria. Come se ciò non bastasse, il telecronista commenterà ogni singolo passaggio facendo il nome del giocatore che ha appena ricevuto la palla: così facendo si ottengono dei risultati di incredibile realismo, come un'azione nella quale si sentiva "Albertini... Signori, Baggio, GOAL!". D'altronde una grafica e un sonoro decisamente sopra la media non significano affatto che un gioco sia divertente. Nel nostro caso però anche la giocabilità si attesta a dei livelli eccezionali: i passaggi vanno dove devono andare, è premiato il gioco di squadra anziché l'azione personale e le combinazioni di colpi possibili sono decisamente ampie. Si ha quindi una sensazione di estrema libertà giocando ad Actua Soccer, il che non può fare a meno di riflettersi sulla longevità del prodotto, che una volta acquistato credo resterà saldamente nel vostro lettore per molto tempo. Gli unici difetti che, a voler essere pignoli, si possono muovere a AS, riguardano la migliorabile gestione dell'interfaccia delle competizioni (troppo lenta), la non eccessiva profondità data all'aspetto manageriale e le eccessive richieste per godere pienamente delle potenzialità del prodotto hardware (su un P90 con 16 MB di RAM, in hi-res non era il massimo della fluidità). Ma d'altronde, che l'approccio di questo gioco sia prevalentemente arcade non desta stupore, così come ritengo sia scontato che per muovere una simile mole di grafica sia necessaria una configurazione piuttosto potente. Riassumendo quindi il mio giudizio globale, Actua Soccer è una simulazione calcistica che non dovrebbe mancare nella collezione di chiunque possieda almeno un DX 4 100MHz: per tutti gli altri invece, questa potrebbe essere una buona motivazione per fare un piccolo upgrade al proprio processore...

## H A R D W A R E

Per giocare ad Actua Soccer è richiesta una configurazione di tutto rispetto: accontentatevi l'alta risoluzione se non possedete almeno un P90 con 16 MB di RAM (sarebbe forse meglio qualcosa di ancora più potente) e rassegnatevi alla bassa risoluzione se invece siete i proprietari di un 486. In compenso, utilizzando la low-res e togliendo tutti i dettagli, il prodotto gira molto fluidamente anche su un DX2 66 con 8 MB di RAM, per quanto va detto che in questo modo si perdono molte delle peculiarità del gioco. E' poi necessario un CD-ROM 2x e una scheda audio di una qualsiasi delle marche più diffuse.

PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITA'

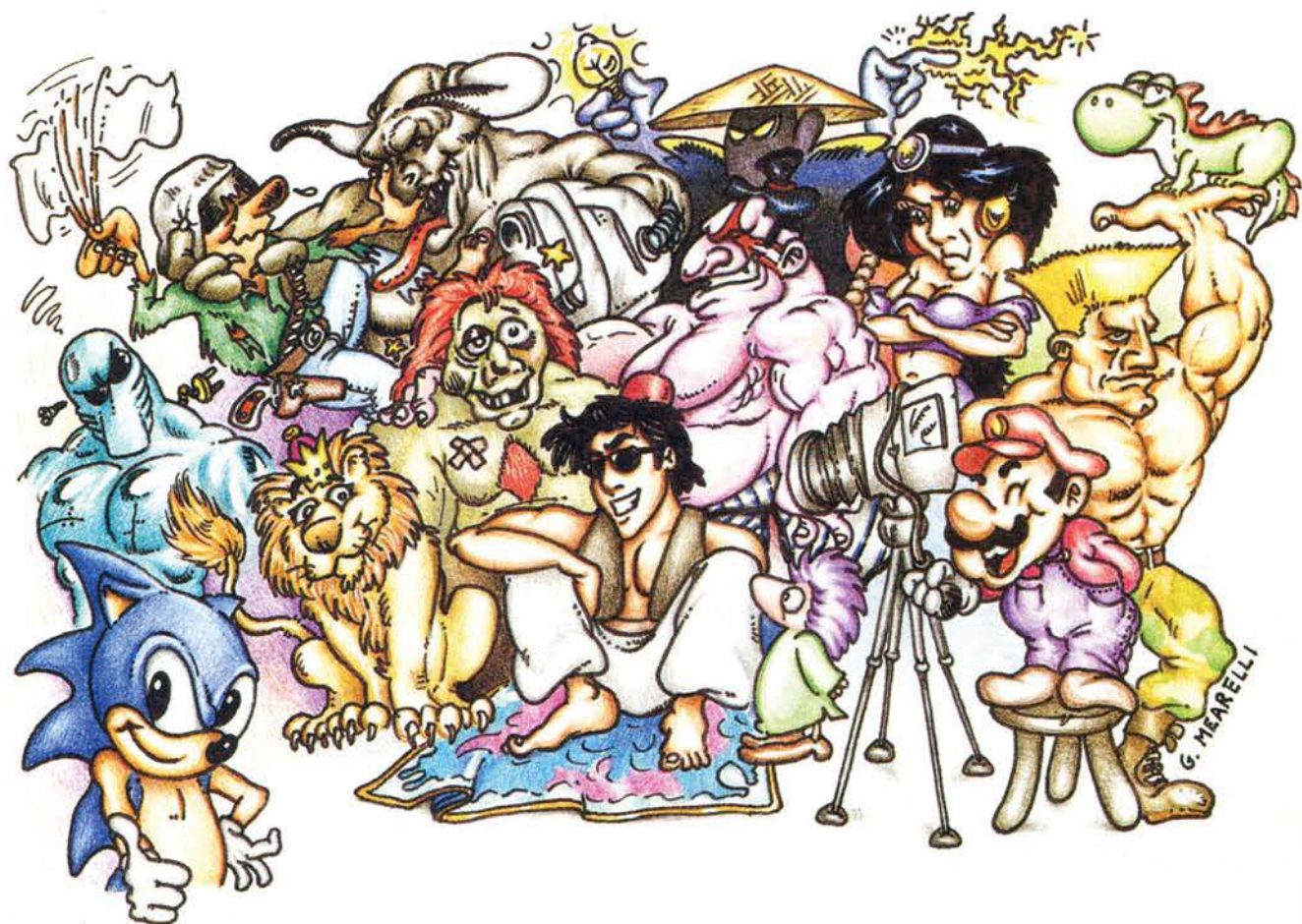
LONGEVITA'

92

GALEA



# PIU' SPAZIO ALLA FANTASIA



GIOCHI DI RUOLO

CONSOLE

VIDEOGIOCHI PC & MAC

MINIATURE

CD ROM PC & MAC

CARTE MAGIC

GIOCHI DI SOCIETA'

PUZZLE

# GIOCOFOLLIA<sup>®</sup>

VIA PARMA 5/5A (VIA NAZIONALE)

TEL. 06/4746415

SIETE UN RIVENDITORE DI COMPUTER  
E HARDWARE? VOLETE VENDERE SOFTWARE.  
CONTATTATECI VI SPIGHEREMO IL  
PROGETTO "GIOCOFOLLIA CORNER".

TUTTE LE NOVITA'  
E LE INFORMAZIONI  
DALLA PAGINA 801  
SUL TELEVIDEO DI

Teleroma  
**56**



PHILIPS MEDIA PRESENTA

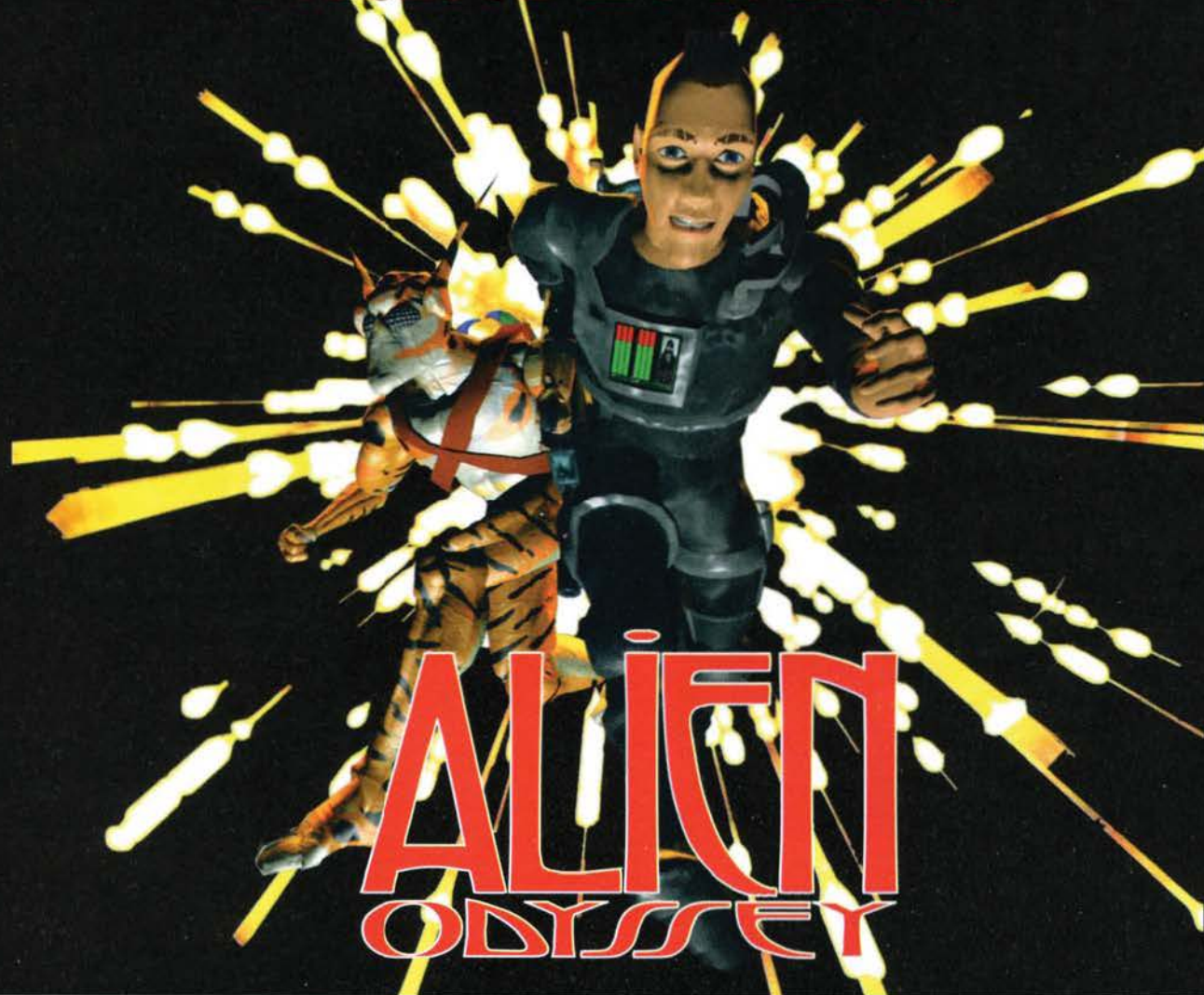


DISPONIBILE  
IN ITALIANO  
PC CD-ROM



Tridimensional

IL PIANETA BETAN HA BISOGNO DI UN NUOVO EROE...  
**ACCETTI LA SFIDA?**



Philips Media



PHILIPS





# BATTLE ISLE 3

Vi ricordate la serie Historyline? No? E Battle Isle? Nemmeno? Allora bisogna ripassare un attimo la lezione.

Partiamo dal principio, ovvero da Historyline... Sono passati parecchi anni da quando l'allora esordiente software house tedesca Blue Byte fece capolino su Amiga con il gioco in questione, un misto di strategia e azione che rappresentò il primo tentativo di trasportare un board game di guerra su un home computer senza ricorrere all'utilizzo di blasonate licenze.

Historyline era ambientato durante il Primo Conflitto Mondiale (poi, se non vado errato, uscì anche il seguito con degli scenari dedicati al più grande e sanguinoso conflitto, la Seconda Guerra Mondiale) e lo scopo del giocatore era quello di guidare le proprie truppe nel tentativo di portare a termine le più disparate missioni. Il gioco era strutturato a turni: prima toccava al giocatore muovere le proprie truppe e attaccare, in seguito gli avversari (umani o computerizzati) facevano i loro spostamenti. Si andava avanti così finché la missione non terminava (nel bene e nel male). Il campo di battaglia era suddiviso

**Una rappresentante dei diritti di una popolazione oppressa. La congiura nei suoi confronti. Il ritorno di qualcuno dato per morto un centinaio di anni prima. Mezzi futuristici e Terra dominata da corporazioni dittatoriali. Può esistere un nesso logico tra tutti questi elementi?**

in esagoni "ideali", ognuno dei quali rappresentante un'ipotetica unità di movimento, sui quali si muovevano i mezzi.

Nonostante la schematicità e la monotonia, il gioco riscontrò un successo di pubblico davvero notevole, tant'è che i programmatori della Bluebyte, dopo aver fatto uscire un altro seguito sempre per Amiga, decisero di fare il grande salto anche su PC, cambiando l'ambientazione (dalle storiche battaglie dei Grandi Conflitti si passò istantaneamente a uno scenario fantascientifico-futuristico) e nome: nacque così Battle Isle, al quale nel giro di pochissimo tempo fece seguito Battle Isle 2, che diventò in breve tempo un gioco di culto. Ricordo ancora lo stupore quando vidi la versione su CD (ai tempi il nostro DX2 redazionale era equipaggiato con un bellissimo singola velocità, ma malgrado tutto le

sequenze in ray tracing delle battaglie erano stupefacenti!).

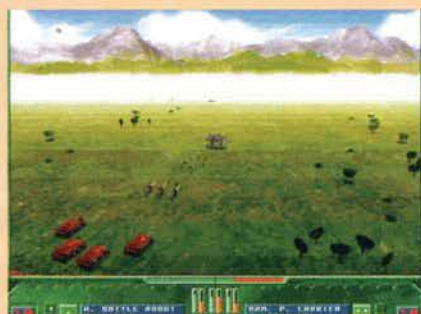
Ora, con Battle Isle 3, la Bluebyte ci riprova e per l'occasione ha tirato fuori un nuovo abito per il suo bel bambino, o quasi...

BI3 riprende l'intreccio narrativo lasciato in sospeso con il secondo episodio: l'Impero è crollato a causa dell'insorgere di nuovi gruppi armati e il mondo è caduto nelle mani della dittatura. A far fronte alla nuova dittatura rimangono solamente i rappresentanti per la liberazione Kai: tra questi spicca la giovane Carol (spero che il nome sia esatto, o perlomeno attinente), le cui idee non vanno troppo a genio nelle alte sfere governative. E cosa si fa in questi casi? Come la storia italiana degli ultimi trent'anni ci ha insegnato, le persone scomode vanno eliminate e, visto che nel duemila e passa non si viaggerà più in macchina, non esisteranno nemmeno più le autobombe, rimpiazzate da delle comodissime "shuttle-bombe".

Il tentativo di omicidio però è un fiasco clamoroso e



Ecco il massimo ingrandimento dell'area di gioco, anche se per i miei gusti rimane troppo gigantesco e non consente di monitorare quello che succede intorno.



Ecco come si vedono i combattimenti in Battle Isle 3. Quando viene dichiarato un attacco, il computer switcherà in 640x480 (è anche possibile la vista in finestra come per i filmati) e, calcolando rapidamente i coefficienti dei due mezzi, ne farà vedere il risultato. Gagliardo, eh?



Le previsioni dicono che tra poco nevierà... E allora? Beh, ecco il risultato!



Selezionando una qualsiasi unità con l'esagonino icona potrete avere delle complete informazioni riguardanti il numero di componenti del gruppo rimasti (in questo caso 8. Il numero varia da 5 a 10), l'esperienza (la stellina indica che questo è un mezzo alle prime armi), le alleanze, le armi disponibili, il movimento, etc...





La schermata di fine turno: all'estrema sinistra sono evidenziati i nomi dei gruppi in gioco, il numero delle unità perse e distrutte durante il turno, il numero dei mezzi totali, etc... La barra colorata in basso indica di quale fazione il computer sta elaborando il turno. La popolazione indigena degli Zoleri sta completando la sua mossa...

	0	1	0	12	0	0
Empire	0	1	0	12	0	0
Moliteri	2	0	???	???	0	0
Zoleri	0	1	2	3	0	0

Carol si salva per il rotto della cuffia dopo un bruscissimo atterraggio su un'isola semideserta. O almeno questo è quello che pensa lei. Dentro una grotta, la giovane donzella incontrerà l'ultimo superstite della stirpe imperiale, sopravvissuto grazie a una sofisticatissima tecnologia attraverso la quale è in continuo contatto con il mondo esterno da più di cento anni. Peccato solo che questa onnipresenza spirituale non sia supportata da un'altrettanta presenza fisica: infatti, malgrado tutto questo potere, l'ultimo imperiale non ha mezzi per potere intervenire. E indovinate quale sarà il ruolo di Carol in tutto questo? Esatto, diventare l'amministratore delle truppe imperiali rimaste nascoste sottoterra per un secolo, e rivendicare da una parte il ruolo dell'Impero nell'economia mondiale e dall'altra la liberazione della popolazione Kai oppressa dai Drul-Is.

Tutto questo antefatto è comunque illustrato nella bella introduzione in formato AVI (il formato video per Windows della Autodesk): l'unico problema, peraltro, è che tutti i filmati non hanno sottotitoli di sorta, per cui se non disponete di un'ottima conoscenza dell'inglese parlato, non capirete davvero una parola.

Terminata l'intro, ci ritroveremo davanti al consueto menu iniziale, dal quale è possibile scegliere tra varie opzioni. Esse sono: Campagna (tutte le missioni vanno affrontate in modo sequenziale e vengono sviluppate le varie sottotrame), multiplayer (per disputare una partita in più persone), Network Game e le varie modalità di gioco (risoluzioni dei video e delle

All'interno di un edificio vengono mostrate tutte le unità in esso contenute e le operazioni effettuabili; mi sa che a questo punto è necessario fare un "tagliando" al mio mitico Python.



**Repair.**  
When the repair symbol is shown, the selected unit can be repaired in the building.

Ecco la massima riduzione disponibile. Note la finezza dei segni delle ruote sulla neve fresca che si perde con le risoluzioni maggiori!



# REVIEW

battaglie, gestione dei turni, dimensioni delle mappe...).

Una volta fatta la propria scelta, verrete accolti da un altro filmato in cui vi verrà spiegato lo scopo della vostra prossima missione, dopodiché vi ritroverete sul campo di battaglia. Come in Historyline e i primi due Battle Isle, la mappa, rigorosamente vista dall'alto, è suddivisa in esagoni, ognuno dei quali rappresenta un'unità di movimento.

Anche la gestione delle mosse è rimasta più o meno la stessa: quando tocca al giocatore umano, questi può decidere quanti e quali mezzi desidera muovere ed, eventualmente, fare i propri attacchi oppure dilettersi in costruzioni o "pillage". Ogni unità dispone di parametri assolutamente diversi dalle altre che, sostanzialmente, si possono dividere in sei categorie: esperienza, carburante, corazzatura, movimento, radar e armamento.

L'esperienza la si acquisisce semplicemente sopravvi-



Ecco la protagonista del gioco, l'Administrator Carol! Sembra un viados, ma secondo me è il trucco...

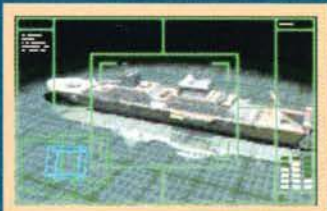
vedo al maggior numero di battaglie e allo stesso tempo distruggendo il maggior numero possibile di unità nemiche: inutile dire che più un mezzo ne ha, maggiore sono le percentuali di apportare danni al nemico durante un attacco.

Il carburante gioca un ruolo davvero fondamentale. Molti veicoli infatti possiedono una tanica davvero ridotta e hanno consumi nettamente maggiori degli altri. Se la riserva di carburante termina, l'unità non può più muoversi a meno che non venga soccorsa da un mezzo dedicato al rifornimento (cfr. il box) o termini il turno all'interno di una base che abbia a disposizione della benzina.



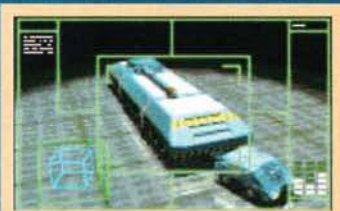
## FUORISERIE PER TUTTI I GUSTI

I veicoli di Battle Isle 3 sono davvero molteplici e riusciranno sicuramente a soddisfare tutte le esigenze bellico/tattiche del giocatore. In questo box ho inserito tutti i mezzi che si possono trovare nelle prime cinque missioni, accompagnati da una breve descrizione.



### CRUISER POLAR C6

Una Santa Barbara galleggiante! Mega corazzato, veloce e dotato di una grande visibilità e di un serbatoio pressoché infinito. Non può trasportare nulla, ma il carico di armi che si porta appresso è un alibi abbastanza convincente :-). Ottimo per gli attacchi dalla distanza e per la gestione di manovre evasive!



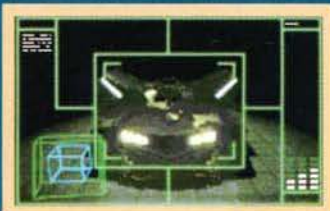
### TRUCK ATLAS

Il capostipite dei trasporti. Permette di scarrozzare per la regione un numero molto alto di veicoli abbastanza velocemente. Esistono anche le varianti per il trasporto di munizioni e carburante. Attenzione che questo mezzo non batte strade non asfaltate, così come la stragrande maggioranza dei trasportatori.



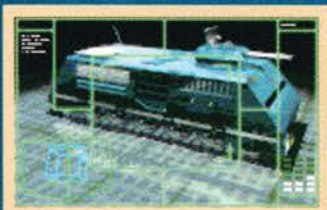
### H. BATTLE ROBOT GOLEM

È il primo robot mech-style che potrete comandare (tra l'altro presentato nell'intro). Lento, ma super corazzato e dotato di un arsenale sorprendente: Bazooka, Missili Terra/Aria e un cannone da 12 mm. Con il Golem è inoltre possibile eseguire diverse forme di "pillaging", prima fra tutti la devastazione delle strade. In secondo luogo può costruire delle trincee molto utili per fermare le avanzate avversarie, rappresentando un eccellente bonus/malus sul fattore terreno. Un must!



### ROCKET TANK PYTHON

IL MITO! Una vera e propria bestia dedicata al massacro delle forze nemiche! Con uno di questi Pitoni, alla massima esperienza raggiungibile (almeno penso che sia così), nella quarta e quinta missione facevo letteralmente a polpette qualsiasi veicolo nemico. Una botta di missili terra/terra, et voilà, la carneficina è servita! Veloce e corazzato quanto basta... Che volete di più?



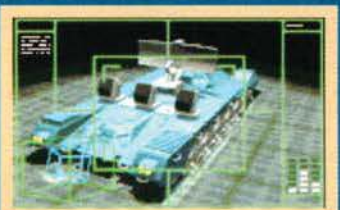
### ARM P. CARRIER SNAKE

È forse il più leggiadro dei mezzi pesanti. Consente rapidi movimenti e dispone di un piccolo radar, che illumina la bellezza di tre esagoni. Niente di sconvolgente, ma in mancanza di meglio...



### REC. PATROL RANGER

Il più classico dei veicoli di ricognizione: leggero, veloce, con una buona visuale. Tutto qui.



### RADAR VEHICLE OR-3

Il radar ambulante è davvero molto utile, soprattutto quando vi trovate in regioni abbastanza vaste. Zero armamento, buon movimento, corazzatura scarsa. In genere è il primo obiettivo delle forze nemiche, quindi okkio!



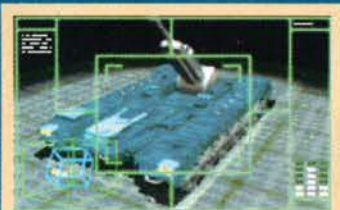
### E-BOAT MOEVE SX-1

È forse il miglior mezzo di ricognizione che ho visto fino a questo momento (dopo cinque giorni di lotte sono arrivato alla quinta missione e vi assicuro che è una vera mazzata!). Rapidissimo e con un'ampia visibilità, tenetelo lontano dalla portata dell'artiglieria nemica... Chi ha orecchie per intendere intenda... (gli altri in roulotte!).



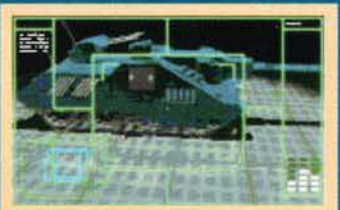
### ROAD CONSTRUCTION VEHICLE PLANUM 5

Incontrato per la prima volta nella quinta missione, questo veicolo serve per costruire e demolire strade (ma va?). È molto utile per collegare diverse basi e rendere più agevole il traffico dei vostri autotrasporti.



### ASSAULT GUN NASHORN

Questo sì che fa male. Il carro d'assalto per eccellenza! Iper corazzato e veloce negli spostamenti (ma il carburante è davvero poco), è anche armato di due cannoni da 100 e 30 mm, il secondo dei quali è dedicato esplicitamente ad azioni di contraerea.



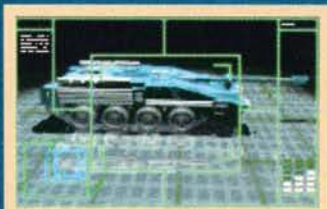
### LIGHT ARTILLERY QUASAR

L'artiglieria leggera per eccellenza. È un mezzo non molto pesante e quindi piuttosto rapido negli spostamenti, oltre che una buona riserva di carburante. Si adatta facilmente a operazioni di ricognizione e toccate e fughe. I cannoni da 40 mm possono fare dei danni notevoli se spostati con una certa esperienza del mezzo.



### MUNITION TRANSPORTER ALCOR

Un gatto di marmo! Corazzatissimo, lentissimo, ma di fondamentale importanza nell'economia delle battaglie. In qualsiasi momento potrete riarmare un'unità semplicemente facendola accostare all'Alcor! A differenza di molti altri mezzi di trasporto, l'Alcor è anche equipaggiato con un cannone da 9 mm. Non è un granché, ma perlomeno si può difendere!



### LIGHT TANK TECHNOTRAX

Il carroarmato base. Questo modello consente dei movimenti di tutto riguardo: la corazza è una sicurezza, l'armamento è decente (due cannoni di 80 mm e 9 mm) ma forse "ciuccia" troppo, nel senso che a ogni spostamento, dovrete sempre tenere sott'occhio la tanica del carburante. Risulta invece molto buona la visuale circostante, per essere un veicolo d'assalto.



### ELITE B. ROBOT 142 TROLL

Malgrado il nome chilometrico, questo robotino non è niente di speciale: spostamenti lenti, visuale scarsa e corazza poco pesante. Il pregio di questa unità è l'armamento: i bazooka si rivelano delle armi estremamente potenti, soprattutto contro i piccoli mezzi.



### MINE SUPERVIRUS

Una vera e propria Santa Barbara ambulante! Spararci contro da distanza ravvicinata è praticamente un suicidio (almeno con unità inesperte), visto che funziona come una frag bomb. Si può muovere di qualche casella, ma ha un serbatoio davvero nullo (magari se le mettevano le gambe, facevano prima...). Avete mai visto una mina che cammina? La cosiddetta "mina vagante"! Ah, ah...).



### REP./TRANSP. SHIP REX

Ecco il primo mezzo "acquatico" che potrete comandare. Sebbene la forma lo faccia somigliare a un bel paio di sci d'acqua, il Rex è un trasporto estremamente comodo e veloce. È anche molto versatile data la sua duplice funzione di trasporto/riparazione. Avrete quindi anche l'opportunità di poter riparare o rifornire le vostre unità di terra.





FIUUUUUU..... BOOOM!!!!!! Questi Light Tank abbastanza inesperti ci stanno per abbandonare! Peccato...

La corazzatura è invece il parametro dedicato alla resistenza fisica di un'unità. Maggiore è il numero, minori sono le probabilità di venire danneggiati. Il movimento è rappresentato dal numero di esagoni percorribili a ogni turno da ciascun mezzo. Normalmente le unità particolarmente corazzate hanno dei seri problemi di movimento, ma sono armate fino ai denti.

Il parametro radar è invece il numero di esagoni visualizzabili al termine di un movimento: anche se esistono i mezzi dedicati, considerate che un comune veicolo in genere ha una visuale di un paio di esagoni. Questo non dipende dalla quantità di territorio scoperto, sempre evidenziato, ma dal raggio di azione delle proprie unità. Se si è già esplorata una parte di territorio e non ci sono dei mezzi in zona, questa verrà criptata con un colore azzurrino e ovviamente non potrete rilevare la presenza di nemici (o alleati, a seconda dei casi). Ogni veicolo è infine caratterizzato da un arsenale personalizzato, proporzionato alla massa, al peso e alla corazza.

Per muovere un'unità basta semplicemente cliccarci sopra: apparirà un menu che mostra le azioni disponibili (tutte descritte comunque nel box grosso!). Generalmente, le missioni consistono nello spazzare via dalla faccia dello scenario tutti i nemici, ma certe volte vi verrà chiesto di collaborare con altre popolazioni ribelli e cosucce del genere. Durante l'andamento della missione poi, verrete frequentemente



Quando si decide di attaccare, gli esagoni rossi indicano quali unità possono essere scelte come obiettivo. In questo caso le due torrette sono l'ultimo baluardo che mi impedisce di conquistare la fortezza nemica nella quarta missione!

Con questa bella immagine verrete introdotti al secondo capitolo del gioco, dove quasi tutte le missioni si ambienteranno in un territorio completamente innevato! Una voce in background intanto, sta blaterando sull'evolversi della situazione...

contattati dall'Ultimo Imperatore, dai rappresentanti delle fazioni avversarie e dai bollettini

meteorologici. Questi ultimi vi avviseranno in caso di imminenti precipitazioni, cosa che tra l'altro trova riscontro sulla mappa reale (confrontare con le foto, please!). Inutile sottolineare che la presenza della neve o di un qualsiasi altro ostacolo naturale, impedirà il corretto movimento dei mezzi sul territorio. Un ruolo fondamentale viene occupato dagli edifici: questi possono essere occupati molto facilmente,

Il rappresentante dei Drulls mi sta dando un ultimatum: o me ne vado dalla regione, oppure sarò costretto a lottare fino all'ultimo sangue! Hasta La Victoria Kayana Siempre!

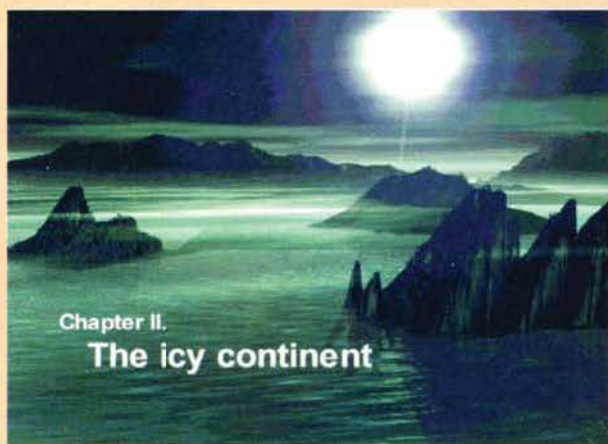


La lista delle unità migliori: come potete vedere, il Mao's Beast (evidenziato dal cursore) è davvero una bestia!

ma è anche abbastanza facile perderli. In essi è possibile riparare, rifornire o addirittura costruire unità di qualsiasi tipo. Fate comunque attenzione, visto che ogniqualvolta una costruzione viene conquistata, si acquisiscono tutti i mezzi militari presenti al suo interno e viceversa!

Dal menu posto sotto la schermata di gioco principale è poi possibile effettuare diverse scelte: oltre ai canonici comandi di gioco (salva, carica, opzioni, esci), sono presenti delle icone con le quali richiamare delle mappe (Civilization-like!) della zona, menu statistici sull'andamento della missione e tante altre cose più o meno inutili.

Quando si termina un turno, viene visualizzata un'immagine che mostra l'andamento dei movimenti degli altri partecipanti con l'ausilio di una grafica in



stile Excel e una barra di progressione che avanza a mano a mano che vengono mosse le unità o in caso di attacchi.

Ultima nota: se alcuni mezzi sopravvivono a una battaglia, verranno trasportati nella missione successiva, sommandosi agli altri già presenti: l'esperienza conta parecchio, anche se a volte potrebbe non bastare nemmeno questa...  
BYE!

Andrea "MAO" Della Calce

PC CDROM

Che piacevole sorpresa! Battle Isle 3 mi ha coinvolto davvero in una maniera stupefacente ed era parecchio tempo che non

giocavo a una simulazione strategica con tale accanimento. Tutto è curato in maniera egregia: i filmati svolgono ottimamente il loro lavoro (dato che sono in formato AVI però, non potrete gustarvi a pieno schermo con la massima risoluzione della palette cromatica. Tanto vale guardarsi nei quadratini...) e l'intreccio narrativo è molto intrigante, alla pari dell'ipnotico sonoro.

Insomma, c'è tutto quello che si può chiedere da un gioco di strategia. Figuratevi poi per me che non sono un appassionato: una manna! Ora mi sbilancio: diciamo che Battle Isle 3 sembra un Command & Conquer articolato in turni e molto meno arcade... Vabbè, lo so che è un paragone un pelino esagerato, ma quando mi esalto, sproloquio in proporzione. Vi starete chiedendo cosa sia tutto questo entusiasmo, dato che non ho ancora sprecato una parola per criticare l'ultimo lavoro della Bluebyte. In effetti ci sto arrivando, calma...

Battle Isle 3 è troppo simile a Battle Isle 2. Ok, l'ho detto, ma l'impressione generale, alla fin fine è stata questa. Se pensate che l'aggiunta di un po' di filmati qua e là e l'inserimento di uno storyboard, per quanto intrigante, possano cambiare l'aspetto a un gioco, beh allora non siamo d'accordo. Per carità, Battle Isle 3 rimane comunque un gran programma destinato ad accalappiare anche i non appassionati del genere, ma questa sensazione di déjà-vu è davvero forte! Ora non mi ricordo perfettamente la sezione grafica di Battle Isle 2, ma mi sembra che l'engine utilizzato per la realizzazione delle battaglie tridimensionali sia perfettamente identico (alla massima risoluzione, scattava due anni fa su un DX2 66... Come adesso!).

Comunque sia, se non siete particolarmente esigenti, sapete accontentarvi e, soprattutto, non siete alla ricerca di qualcosa di visivamente sconvolgente (pare sia la moda del momento), dategli un'occhiata: a me personalmente è piaciuto parecchio.

## H A R D W A R E

Le richieste hardware minime per poter giocare a Battle Isle 3: Shadow Of The Emperor sono rappresentate da un 486 DX2 66 con 8 MB di RAM. Non so se siano proprio le minime, data la scarsità di materiale (praticamente zero) assegnatomi da Max al momento della recensione e la mancanza di un file di configurazione sul CD. Questa configurazione è quella del mio sistema (accompagnato da una bella scheda grafica PCI Tseng W32p espansa a due MB) e il gioco si è comportato in maniera più che egregia, essendo forse solo un po' lento nel processare i movimenti avversari. Lo spazio richiesto su HD si riduce a una decina di MB.





# HERETIC

## IL MALE E' OSCURO

IN UN MONDO  
DOMINATO DALLA MAGIA,  
SOLO TRE EROI POSSONO  
LIBERARE DALLA SCHIAVITU'  
UN INTERO REGNO



*Oltre Heretic*

MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom L. 99.900

PC.Disk L. 99.900







Per la felicità di tutti quelli che non si sono ancora stancati di pulire i pavimenti di casa da frattaglie e altri organi, per coloro che si sono gustati 4 volte di fila "Splatter, gli Schizzacervelli"

(mannaggia a RED che mi ha convinto ad andare a vederlo!) e per quelli che si sono sposati più di una volta, tornano i kombattenti per eccellenza... è il caso di dire: gallina vecchia fa buon "sangue"!



Sheeva è riuscita finalmente ad attuare una Babality. Quel piccolo moccioso con tanto di candelina al naso un tempo era Liu Kang... il nostro ring da ora in poi sarà solo la mensa dell'asilo!

Una delle caratteristiche fondamentali di questo MK3 è la possibilità di colpire l'avversario talmente forte da fargli raggiungere il tetto dell'edificio nel quale si sta combattendo. Le pietre lì intorno sono la testimonianza del volo che ho fatto fare a Liu Kang...



Shang Tsung si è appena trasformato in Sektor e ha colpito Sonya grazie al suo micidiale uppercut. In questa locazione è possibile attuare una delle Pit Fatalities: un volo attraverso il pavimento!

Forse non tutti sanno che per secoli la nostra amata Terra è stata luogo di un feroce torneo che la vedeva difendersi dall'Imperatore dell'Outworld, Shao Kahn. Le regole erano molto semplici: se per 10 anni consecutivi i demoni di questa fantomatica dimensione avessero vinto il torneo, tutte le anime dei poveri terrestri sarebbero diventate proprietà di Shao Kahn che le avrebbe usate per incrementare i propri poteri. Per ben nove anni gli Outworlder vinsero il torneo, ma proprio al decimo furono battuti da alcuni coraggiosi kombattenti

Nella Soul Chamber, Kung Lao è riuscito a lanciare il suo cappello rotante nello stomaco di Sheeva. Pensate che per fare questo genere di giochetti il poverino è costretto a indossare una dozzina di copricapi uno sopra l'altro!

terrestri guidati da Rayden, il potente Dio del tuono. Frustrato dal tentativo di conquista mal riuscito, Shao Kahn decise di mettere in atto un piano iniziato 10.000 anni prima... In quel periodo l'Imperatore aveva una moglie bellissima di nome Sindel, morta misteriosamente subito dopo il matrimonio (si dice che Baraka abbia dimenticato di mettere la sicura alle proprie spade e che mentre le stava pulendo gli sia partito un colpo...). I preti oscuri dell'Outworld, guidati da Shang Tsung, fecero in modo che lo spirito della donna un giorno potesse rinascere sulla Terra, stabilendo in questo modo un legame dimensionale che avrebbe permesso ai demoni di invadere il pianeta. In questo modo, Shao Kahn arrivò sulla Terra e iniziò ad assorbire tutte le anime dei terrestri a mo' di aspirapolvere... Tutte, tranne quelle dei lottatori prescelti da Rayden per il nuovo torneo di Mortal Kombat.







Scegliendo uno tra i 14 guerrieri disponibili (7 vecchie conoscenze più altre 7 new entry), le sorti del combattimento dipenderanno dalla vostra abilità e, a differenza del vecchio MK2, questa volta potrete scegliere tre tipi diversi di competizione: Network (per sfidare fino a 12 avversari in rete), Torneo (in cui ci si affronterà con 9 avversari controllati dal computer o da un amico) e Gara (dove, dopo una serie di combattimenti, ci si scontrerà con Shao Kahn in persona).

Come nei due precedenti episodi, sarà possibile usare ogni mezzo per sconfiggere l'avversario: mosse segrete, trucchi da baraccone e persino la



Una delle Fatalities caratteristiche di Kano. L'essere stato lontano per tutto questo tempo ha giovato alla sua tecnica: prima tirava fuori solo il cuore, ora invece non si lascia indietro nulla!



Sub Zero (senza maschera) contro Shang Tsung (senza denti). Solo una cosa non mi so spiegare: dove cavolo lo terranno tutto quel sangue? Useranno gli stessi effetti speciali del buon vecchio Uomo Tigre?



Sonya è la solita romanticona: ha voluto a tutti i costi salutare Sindel prima di essere nominata vincitrice dell'incontro. Ennesima Fatality presa direttamente da primo Mortal Kombat.

## TUTTI GLI UOMINI DEL PRESIDENTE

**CYRAX:** Uno dei tre prototipi di Ninja Cibernetico prodotti dal clan Lin Kuei (dopo i VR Trooper non mi stupisco più di niente!). Come tutti gli altri androidi, il suo compito è quello di eliminare il ninja che ha tradito la confraternita: Michelangelo... ehm, Sub Zero. Non avendo anima, questo personaggio rimane tuttora un problema per i piani di conquista di Shao Kahn.



**JAX:** Già presente nel vecchio MK2, questo maggiore dei marine è cambiato dall'ultima volta: dopo aver fallito nel tentativo di convincere i suoi superiori della imminente invasione demoniaca, il furbo ne si è fatto installare due braccia bioniche e ha deciso di fermare la loro avanzata tutto da solo... peccato che gli abbiano pignorato la casa per saldare il debito col suo medico.



**KANO:** Ucciso nel primo episodio e ritrovato nell'Outworld da Sonya (viaggiava con una coppia di cani e una scimmietta, facendosi chiamare Remi), questo veterano di MK era da qualche tempo al servizio di Shao Kahn, il suo lavoro? Mostrare alle reclute il funzionamento delle armi terrestri.



**KABAL:** La sua vera identità è un mistero per tutti (anche per sua madre, che l'ha partorito con la maschera già indosso); è sopravvissuto a uno degli attacchi di Shao Kahn e da allora vuole a tutti i costi fermarlo. È dotato di un respiratore ed è armato di due lunghi ganci d'acciaio, un vero macellaio!



**LIU KANG:** È l'eroe di tutta la vicenda, rappresentando una vera spina nel fianco per il signore dell'Outworld. Dopo essere sfuggito alle orde di sterminatori che Shao Kahn gli mandò appresso, questo campione Shaolin ha deciso ancora una volta di tornare in campo per affrontare i suoi nemici di sempre, i quali hanno reagito alla notizia comprando in blocco una nota fabbrica di pannolini!



**KUNG LAO:** Dopo aver battuto tutti gli oppositori in MK2, questo monaco di Shaolin dal cappello tagliente tornò sulla terra in compagnia di Liu Kang per allenare una nuova generazione di monaci. Fu scritturato per la riedizione di un vecchio film di James Bond (Missione Goldfinger), ma rifiutò l'offerta per combattere in favore dei deboli e degli oppressi quando Shao Kahn invase il pianeta.



**SUB ZERO:** Il figlio di Capitan Findus questa volta si è tolto la maschera. Come nell'ultima puntata dell'Uomo Tigre, il nostro eroe ha ormai spezzato ogni legame col clan Lin Kuei ed è pronto ad affrontare il proprio destino. Cyrax, Sektor e gli Outworlder sono solo alcuni dei nemici giurati di questo uomo di ghiaccio!



**NIGHTWOLF:** Prima che il portale si aprisse sul nord America, quest'indiano dall'innata fantasia per i soprannomi lavorava come storico custodendo i segreti del proprio popolo. Usando complicati riti da sciamano, tentò di chiudere il varco dimensionale senza riuscirci: ora non gli resta che eliminare la causa alla radice!



**SINDEL:** Ecco la chiave che ha permesso al signore dell'Outworld di arrivare sulla Terra. Un tempo fu sua sposa e ora, a 10.000 anni dalla sua morte, questa avvenente fanciulla è tornata in vita nel nostro mondo solo per rovinare il marito: la carta OutworldExpress di Kahn l'ha ancora lei e i saldi di fine stagione sono ormai terminati!



**SMOKE:** (personaggio segreto): Il terzo dei prototipi di Ninja Cibernetico. A causa di un corto circuito, decise di dedicarsi alla cucina invece di dare la caccia a Sub Zero. Per questo può essere considerato il jolly del torneo: può saltare fuori in ogni momento senza preavviso... mitiche le sue ciambelle esplosive!



**SHANG TSUNG:** È lo stregone più potente di Shao Kahn, nonché il nemico finale in MK. Non si capisce a quale cura rinvigoriscente si sia sottoposto: che sia un demonio modello Lo'Pen di Grosso Guajo a Chinatown? Comunque sia, la sua abilità di trasformarsi in un qualsiasi avversario e la capacità di lanciare fino a 3 fireball di seguito, non vanno prese sotto gamba...



**SHAO KAHN:** (personaggio non selezionabile): Chiamato anche Shao Kaffè per la sua strana abitudine di vestire sempre di nero, è il leader indiscusso dell'invasione dall'Outworld. Non essendo riuscito a conquistare la Terra nei primi due capitoli della serie, ha convinto quelli della Midway a dargli un'altra possibilità. Ce la farà questa volta?



**SEKTOR:** Quest'ennesimo Ninja Cibernetico è la copia spuntata di Cyrax. Solo due cose li diversificano: il colore e il conto in banca. Infatti Sektor, riuscendo a vincere una petizione contro la nota marca di orologi, è riuscito a racimolare un bel gruzzoletto che lo farà vivere di rendita per parecchio tempo.



**SHEEVA:** È la versione femminile del buon vecchio Goro, guardia del corpo di Shang Tsung nel primo Mortal Kombat. Anche se non condivide fino in fondo le idee di Shao Kahn, questa dolce donzella ha accettato di divenire la protettrice personale di Sindel, regina dell'Outworld. La sua razza è nemica giurata dei Centauri, etnia a cui fa capo Motaro... Una curiosità: se dovesse decidere di farsi mettere degli arti bionici come quelli di Jax, spenderebbe il doppio!



**SONYA:** Scomparsa al termine del primo torneo, venne ritrovata da Jax che, uscito dall'ambulatorio dopo il trapianto, si stava recando nell'Outworld. Avendo cercato inutilmente di convincere il governo USA della minaccia aliena, l'unica cosa che rimane da fare alla ragazza fu cercare lavoro: girò parecchi spot televisivi per reclamizzare un orologio, ma poi non venne pagata a causa di un androide che vinse una petizione!



**MOTARO:** (personaggio non selezionabile): È il risultato della strana relazione tra Tarzan e Furia. È il leader del corpo di sterminatori che Shao Kahn decise di creare per eliminare i terrestri: dalla sua parte ha diversi colpi speciali e la possibilità di teletrasportarsi da una parte all'altra dello schermo.



**STRYKER:** Leader di uno dei corpi di polizia metropolitani, il poverino rimase solo a fronteggiare l'attacco demoniaco mentre i suoi amici erano al bar di Smoke a mangiare ciambelle. Kurtis Striker è tuttora l'unico sopravvissuto all'attacco di ulcera fulminante che colpì l'intero corpo di polizia!





# REVIEW



Sindel è senza dubbio uno dei personaggi più peculiari che vi capiterà di usare. Oltre al suo urlo sonico e al suo colpo laser, la simpatica ragazza è dotata anche di capelli prensili. Non vi ricorda Megaloman?

Questo è l'abominevole Motaro, un centauro veramente spietato. Pensate che oltre a distribuire colpi a destra e a manca è anche in grado di teletrasportarsi e lanciare delle scariche al plasma a distanza! Il povero Kabal non se la sta certo passando bene...



temibile mossa del "Mangia Pane a Tradimento", tutte attuabili grazie a una combinazione di tasti premuti in rapida successione. Al termine di ogni incontro, dopo avere vinto due round di lotta, si potrà finire l'avversario dandogli il colpo di grazia tramite spettacolari mosse speciali: Fatality, violenza allo stato puro, grazie alle quali lo si potrà annientare con il massimo spargimento di sangue possibile; Babality, con cui lo si trasformerà in un poppante; Friendship, un metodo per dimostrare la vostra ami-

cizia al tizio che avete precedentemente mazzulato; Animality, con cui annienterete il nemico trasformandovi in un animale e Mercy, un sistema per risparmiare la vita al rivale rendendolo consapevole del fatto di essere lo zimbello del mondo intero...

La vera novità risiede comunque nella possibilità di inserire dei codici segreti nelle schermate di presentazione (ce ne dovrebbe essere una in queste pagine) che avranno strane e drammatiche conseguenze sulla partita che giocherete: peccato che tuttora

PC-CDROM

La telenovela di MK non mi aveva mai entusiasmato molto in sala giochi, non essendo un grande fan dei picchiaduro

con personaggi digitalizzati: prediligo infatti la fluidità al realismo, e come tale all'epoca ero attratto maggiormente da Virtua Fighter. In aggiunta a questo, dopo il primo mitico MK, le uscite successive non mi erano sembrate altro che fotocopie dell'originale con piccoli miglioramenti qua e là: nonostante siano stati aggiunti personaggi nuovi e mosse ancora più devastanti, il picchiaduro rimane sempre lo stesso di 3 anni fa...

Ma allora perché mai avrò deciso d'accreditarlo d'un altisonante 92%? E' semplice: obiettivamente parlando MK3 è una superba trasposizione del coin-op. La giocabilità è piuttosto alta e, nonostante io preferisca FX Fighter, non posso dire che giocando con questo beat'em-up non ci si diverta. La presenza delle vecchie mosse speciali nonché l'idea di cambiare le combinazioni delle Fatalità, Babality e Friendship, o quella di aggiungere le Animality e le Mercy, aumenterà la longevità del prodotto, assicurando anche a quelli che conoscono a memoria tutte le combo di MK2 un certo divertimento. Il sonoro è ben realizzato e le musiche, tratte direttamente da tracce audio, sono veramente cariche di energia.

La grafica, poi, nonostante vi siano a mio avviso pochi fotogrammi per ogni mossa e nessun miglioramento rispetto al predecessore, è globalmente buona.

MK3 è un prodotto che i fan della serie non si dovrebbero lasciar scappare: la possibilità di sfide via Network (il numero di giocatori potrà variare da un minimo di 4 a un massimo di 12, in base al tipo di rete) lo pone su un gradino più alto rispetto a quello occupato dai suoi genitori (papà MK e mamma MK2), che certamente saranno orgogliosi di questo loro frugioletto. Speriamo solo che i due decidano di guardare più televisione e non gli regalino un fratellino... l'appartamento è già troppo piccolo!



Dopo aver visto questo Bicycle Kick, state sicuri di una cosa: i Power Ranger vi sembreranno molto più realistici. La combinazione? In parata, calcio basso per almeno 3 secondi (a proposito: un ringraziamento a SIMO666 e a SKY)!



Ricordate la Pit Fatality? Questa è la sua nuova versione: un volo di parecchi metri sfondando il pavimento e poi le solite punte acuminato. Non c'è che dire, i programmatori sanno come far divertire i partecipanti del torneo!

Una delle Fatalità di Nightwolf. E pensare che per questi effetti speciali non ha dovuto neanche cercare L'Arca dell'Alleanza...



non sia stato ancora in grado di scoprirne uno! Rimandandovi al commendo, non mi resta che ricordare ai genitori che quelli della Midway, volendo accontentare tutte le famigliole con bambini piccoli, hanno pensato di aggiungere un'opzione per il disinserimento del sangue e delle Fatalità, cosicché i marocchini non impareranno a strappare scheletri dai corpi degli amichetti o a dare baci al tritolo! E' stata proprio una fortuna che ci abbiano pensato!

FBS

Prima di ogni incontro apparirà questo schermo di presentazione. Nella parte bassa, le sei caselle con il simbolo del drago verranno utilizzate per l'inserimento di un non meglio precisato codice segreto. Nessuno mi ha saputo spiegare quali conseguenze avrebbe la corretta sequenza!

## H A R D W A R E

Il minimo indispensabile per far funzionare MK3 è un 486DX 33 con 8Mb di Ram, una scheda grafica VGA, 29Mb di spazio libero su HD e un lettore 2X, anche se naturalmente è consigliato un Pentium con 16Mb di Ram e un CD 4X. Sono supportate tutte le più famose schede sonore in commercio e i joy a 4 tasti (sfortunatamente tutti quelli a due non potranno essere usati). A differenza del vecchio MK2, questa volta non occorrerà installare Smartdrive per poter giocare a una velocità decente... Per il gioco in rete sarà necessario avere i driver Novell IPX oltre a quelli richiesti normalmente dalla vostra scheda di rete.







# SOLO GIOCHI ORIGINALI, GARANTITI LEADER!

**ABRUZZO E MOLISE:** Videocomp - Via Trieste 18/20 - AVEZZANO (AQ) ♦ Computer Market - Via Trieste 79/81 - PESCARA ♦ Passeri - Via Nicola Fabrizi 28 - PESCARA ♦ Ferri Elettroforniture - Via Tiburtina Valeria 57 - PESCARA.

**CALABRIA:** Console Point - Via Vittorio Alfieri 20 - RENDE (CS) ♦ Software Computer - Via Bixio 32/A - REGGIO CALABRIA.

**CAMPANIA:** Giocattoli Lanzetta - Via Carducci 45 AVELLINO ♦ New Media - Via De Gasperi 42 - CASERTA ♦ Capri Graphic - Via Listrieri 17 - CAPRI (NA) ♦ Computermania - Via Consalvo Carelli 35 - NAPOLI ♦ Electronics System sas - Via De Gasperi 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) ♦ Informatica Esse - Via Libertà 258 - PORTICI (NA) ♦ La Camera Oscura - Via P. Castellino 22 - NAPOLI ♦ M.F.C. Quaglia - Via Calata San Marco 11 - NAPOLI ♦ Migliardi Umberto - Via S. Anna dei Lombardi 35 - Largo Montecivico 7 - NAPOLI ♦ IDC - Via Cilea 112 - NAPOLI ♦ Martina Vico Ferrovia 17/18 - NAPOLI ♦ N.E.M.I. - Via Sepone 4 - PONTICELLI (NA) ♦ Seganintendomania - Via Crispi 18 - NAPOLI ♦ Computer Service - Via L. Da Vinci 91/93 - SCAFATI (SA) ♦ New Computer Market - Corso Garibaldi 65 - SALERNO.

**EMILIA ROMAGNA:** Brain Pump - Via Timavo 7/b - BOLOGNA ♦ Cartoleria Portanova - Via Portanova 18/A - BOLOGNA ♦ Compagnia Italiana Computer - Via Emilia Ponente 56 - BOLOGNA ♦ E.C.S. - Via Casarini 3/C - BOLOGNA ♦ Grande Emporio Sterlino - Via Muri 75/A - Via Lombardi 43 - Via S. Stefano 30/2 - Via Indipendenza 66 - BOLOGNA ♦ Business Point - Via C. Mayer 85 - FERRARA ♦ CEMM - Via Ravenna 145/153 - FERRARA Soft Gallery - Via Mortara 60/B - FERRARA ♦ Zuccherelli Benvenuto - Via Cavour 74 - RAVENNA ♦ Computer Maria - Via Comandini 60/B - Cesena (FO) ♦ Computer Video Center - Via Campo di Marte 122 - FORLÌ ♦ Neri Punto Games - Piazzale Vittoria 13 - Forlì ♦ Microinformatica - Via Tien An Men 15 - SASSUOLO (MO) ♦ Orsa Maggiore - Centro Comm. 1 Portali Piazza Matteotti 20 - MODENA ♦ Zanichelli - Via Saffi 78/B - PARMA ♦ Zeta Informatica - Via E. Lepido 6 - PARMA ♦ Delta Computer - Via Martiri della Resistenza 15/G - PIACENZA ♦ Electronic Fun - Corso V. Emanuele 142 (Gall. Politeama) - PIACENZA ♦ Computer Line - Via S. Rocco 10/C - Via J.F. Kennedy 15/T - REGGIO EMILIA

**FRIULI VENEZIA GIULIA:** SME - Via Udine 28 - ZOPPOLA (PN) ♦ Videolandgames - Via Rismondo 4 - TRIESTE ♦ Idreno Mattiussi - Via Liciniana 58 - MARTIGNACCO (UD) ♦ Mofert 5 - Via Leopardi 24/A - UDINE.

**LIGURIA:** ABM Computers - Piazza de Ferrari 2 - GENOVA ♦ Foto Mauro - Via T.M. Canepari 183/R - Rivarolo (GE) ♦ Gamemania - Via Piacenza 294/295r - GENOVA ♦ Games Point - Via Entella 172 - CHIAVARI (GE) ♦ Il Balilla - Via F. Aprile 112/R - GENOVA ♦ Paglialonga - Vico Licetti 6 - RAPALLO (GE) ♦ Scabini Giocattoli - Via C. Rota 7/R - BOLZANETO (GE) ♦ Centro Hi-Fi Video - Via della Repubblica 38 - SANREMO (IM) ♦ Office & Games - Piazza Bianchi 9 - IMPERIA ♦ CD Hardware - Piazza Matteotti 14/16 - LA SPEZIA ♦ Athena Informatica - Via Carissimo e Crotti 16/R - SAVONA ♦ Celesia Enza - Via Garibaldi 144 - LOANO (SV)

**LAZIO:** Bit Shop - Via A. Serra 26/a - ROMA ♦ Centro diffusione Grandi Marche - Via Valbondione 109/7 - ROMA ♦ Computel - Via E. Rolli 33 - ROMA ♦ Campa Adolfo - Via Pretestina 426 - ROMA ♦ D & D Computers - Via L. Valerio 22 - ROMA ♦ Game Point - Via Del Clementino 95 - ROMA ♦ Key Bit Elettronica - Via Cialdini 8/10 - LATINA ♦ Aricò Giovanni - Via Magna Grecia 71 - ROMA ♦ Electronic's 69 - c/o Centro Commerciale La Romanina - Via Ferri - ROMA ♦ Garzoli Luciano - Via Val di Sangro 25 - ROMA ♦ GiGi Watch - Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93 - ROMA ♦ Giocofolia - Via Parma 5 - ROMA ♦ La Chioccia - Viale Marconi 277 - ROMA ♦ M.Electronic - c/o Centro Commerciale I Granai - ROMA ♦ Metro Import - Via Donatello 37 - ROMA ♦ New Plotter Center - Via Tuscolana 695 - ROMA ♦ Odis - Piazza Pontelungo 3 - S. Maria Ausiliatrice 23 - ROMA ♦ Pergio - Via degli Scipioni 109/111 - ROMA ♦ Take Away - Via Tripolitana 164 - ROMA ♦ Tecnograph Informatica - Via dell'Imbrecciato 70/B - ROMA.

**LOMBARDIA:** Consult and Trade - V.le Oriano 18 - TREVIGLIO (BG) ♦ Cordani - Via Moroni 312 - BERGAMO ♦ Megabyte 2 - Via Scuri 4 - BERGAMO ♦ Plug & Play - Via S. Caterina 94 - BERGAMO ♦ Tintori Enrico - Via Brosetta 1 - BERGAMO ♦ Aurea - Via Rose di Sotto-93 - BRESCIA ♦ Dimensione Ufficio - Via A. Papa 4 - BRESCIA ♦ Master - Via Corsica 205 - BRESCIA ♦ Megabyte - Via Castello 1 - DESENZANO (BS) ♦ Megabyte - Corso Magenta 32/B - BRESCIA ♦ Pierrot Lunare - Via Cremona 150 - BRESCIA ♦ TC Store - Via V. Emanuele - BRESCIA ♦ Il Computer - Via Indipendenza 88/90 - COMO ♦ VideoIsland - Via Morazzone 15 - COMO ♦ Eltongras - Via Leonardo da Vinci 54 - 22062 Barzanò (CO) ♦ -Mondo Computer - c/o Centro Comm. CR 2 - GODESCO PIEVE DELMONA (CR) ♦ Fumagalli - Via Cairoli 48 - LECCO ♦ Computer - Via Trieste 71 - MANTOVA ♦ Megabyte 4 - Via Calvi 95 - MANTOVA ♦ A.C.T.E. - Via Diaz 9 - VIMERCATE (MI) ♦ Arca - Via Trieste 13 - GORGONZOLA (MI) ♦ Arivivis - Piazza I Maggio 13 - CORSICO (MI) Atlantide - Via Rossini 43 - SEREGNO (MI) ♦ Bit 84 - Via Italia 4 - MONZA (MI) ♦ Art of Nessie - Via Grandi 17 - CESANO BOSCONI (MI) ♦ B.C.S. - Via Montegani 11 - MILANO ♦ Crazy Video - Via Dante 165 - SESTO SAN GIOVANNI (MI) ♦ Bidime - Via Nuova Valassina 125 - LISSONE (MI) ♦ Consolles Department - Via Lorenteggio 22/24 - MILANO ♦ Demo Giocattoli - Largo S. Crispino 3 - PARABIAGO (MI) ♦ Elettrodada - Via Capponi 5 - MILANO ♦ Fruit Shop - Via Martiri della Libertà 27 - MELZO (MI) ♦ Grazzini - Via M. Macchi 29 - Via Pitagora 4 - Viale Romolo 9 - MILANO ♦ Homic Shop - Piazza De Angeli 3 - MILANO ♦ Infoteca - Via Saronese 16 - LEGNANO (MI) ♦ Joystick Fun - Via Bruzzeri 7 - MILANO ♦ King Games - Piazza Unità D'Italia 3/e - VIMERCATE (MI) ♦ Lu Men - Via S. Monica 3 - MILANO ♦ Marcucci - Via F.lli Bronzetti 37 - MILANO ♦ New Game - Corso Garibaldi 198 - LEGNANO (MI) ♦ Newel - Via Mac Mahon 75 - MILANO ♦ Niki Show-room - Via Tavazzano 14 - MILANO ♦ PC Due - Via Borgazzi 30/e - MONZA (MI) ♦ Pergio - Via S. Prospero 1 (Cordusio) - Via Aldrovandi (Lima) - MILANO ♦ Printex - Corso Buenos Ayres 53 - MILANO ♦ Proxima - c/o Città Mercato - VIMODRONE (MI) ♦ Rivola - Via Vitruvio 43 - Via Mauro Macchi 26 (MI) ♦ Supergames - Via Vitruvio 37 - MILANO ♦ Terza Generazione - Via L. Da Vinci 157 - TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) ♦ Tutto Software - Via V. Monti - MELEGNANO (MI) ♦ Virgin Megastore - Piazza Duomo 8 - MILANO ♦ Virtuali - Via Rasori 8 - MILANO ♦ Virtudo - Via Fiamma 6 - MILANO ♦ Assitec - Via Trieste 97a/b - PAVIA ♦ La Casa del gioco - Via Breventano 8 - PAVIA ♦ La Voce della Luna - Corso Mazzini 1b - PAVIA ♦ S.F. Informatica - Corso Cairoli 75 - PAVIA ♦ SW Computer - Centro Comm. Minerva - Via C. Battisti 42 - PAVIA ♦ Magic Screen - Via Mazzini 44/a - SONDRIO ♦ Almos - Via del Cairo 26 - VARESE ♦ Elledue - Via Sarvito Silvestro 55 - Via Giusti 16 - VARESE ♦ Floppy - Via Morazzone 2 - Via Carrobbio 13 - VARESE ♦ Giochigarden - Corso Sempione 33 - GALLARATE (VA) ♦ Iper Montebello - V.le Belforte 315 - VARESE ♦ Master Pix - Via Zappellini 4 - BUSTO ARSIZIO (VA) ♦ Serdata - c/o Magazzini Bossi - Via Clerici 126 - GERENZANO (VA)

**MARCHE:** CD Office - Via Martiri Della Resistenza 66 - ANCONA ♦ Gioatre - Via Martiri della Resistenza 12 - Via Marsala 10 - ANCONA ♦ Pellegrini - Zona Baraccola - ANCONA ♦ EcoAdriatica - Via Valtiberina 91 - PORTO D'ASCOLI (AP) ♦ Trionzo Informatica - Via N. Buozzi 16 - PORTO SAN GIORGIO (AP) ♦ Zerouno Computer - Via Ulpiani 2 - S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) ♦ Bertini Ezio - Via Silvio Pellico - CIVITANOVA MARCHE (MC) ♦ Tarlazzi - Via F.lli Kennedy 7/9 - SFORZACOSTA (MC) ♦ Media Shop - Via Lanza 42 - PESARO ♦ Personal Computer - Via Ponchielli 2 - PESARO.

**PIEMONTE:** Rossi Computers - Corso Nizza 42 - CUNEO ♦ Alex Computer - C. Comm. Le Gru Via Crea 10 GRUGLIASCO (TO) - Corso Francia 333/4 - TORINO ♦ Computer Work - Via Rivoli 38/A - ORBASSANO (TO) ♦ Computing News - Via Marco Polo 40/E - TORINO ♦ Play Game Shop - Via Carlo Alberto 39/A - TORINO ♦ Queen Computer Shop - Corso Dante 2 - TORINO ♦ Elettronica sas - Corso Fiume 33 - VERCELLI ♦ Hobbyland - Via Bertodano 1 - BIELLA (VC).

**PUGLIA:** CD Bari - Via Capuzzi 128 - BARI ♦ Computer Shop - Via Galli 17 - BARLETTA (BA) ♦ Di Matteo Elettronica - Via Pisacane 11 - BARLETTA ♦ Williams Computer Center - Viale Unità d'Italia 79 - BARI ♦ Help Italia - Corso del Mezzogiorno km 1 - FOGGIA

**SARDEGNA:** Computer Shop - Via Oristano 12 - CAGLIARI ♦ Video Games - Via dei Mille 17 - SASSARI

**SICILIA:** Azeta - Via Canfora 140 - CATANIA ♦ Prisma Computer - Via Canfora 122/124 - CATANIA ♦ Nuova Dimensione - Viale S. Martino 264 - Viale Regina Elena 143 - MESSINA ♦ Electromarket Livorsi - Via Messina Marine 533/b PALERMO ♦ ITI - Via S. Corleo 6 - PALERMO ♦ Masucci - Via Dell'Orsa Minore 298 - PALERMO ♦ Randazzo - Via Ruggero Settimo 55 - PALERMO ♦ Computertime - Via Garibaldi 116/A - FLORIDIA (SR) ♦ G.G.M. SERVICE - Via Epicarmo 19 - SIRACUSA.

**TOSCANA:** Easy Soft Via Carlo del Prete 27 - FIRENZE ♦ FIRENZE ♦ Alberti Nuova - Via de Pucci - FIRENZE ♦ Bellanti - Largo Palestrina 13 - SCANDICCI (FI) ♦ Cheric - Via F. Baracca 2 - FIRENZE ♦ Elettronica Centostelle - Via Centostelle 5/A - FIRENZE ♦ Hobbytronics - Via Corridoni 15/A - FIRENZE ♦ Punto Soft 3 - Viale Guidoni 77/B - FIRENZE ♦ So.ge.ne. - Via Dei Cimatori 17/r - FIRENZE ♦ Computer Service - Via dell'Unione 7 - GROSSETO ♦ Eta Beta - Via S. Francesco 30 - LIVORNO; Piazza Costituzione 68/69 - PIOMBINO (LI) ♦ Cipolla Antonio - Via Vittorio Veneto 26 - LUCCA ♦ In.ca.ba - Via Provinciale 241/b - CAMAJORE (LU) ♦ Il Computer - Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAJORE (LU) ♦ Floating Point - Galleria L. da Vinci 32 - MASSA CARRARA ♦ Idea Soft - Via Vespucci 98 - PISA ♦ Bianchi Elettronica V.le Marconi 107 Poggibonsi (SI) ♦ Tecinovas Computer - P.zza Guerrazzi 19/21 - PISA ♦ Regalo Shopping - Corso Roma 62 - MONTECATINI TERME (PT) ♦ Elettromercato - Via Toscana 6 - MONTERIGGIONI (SI).

**TRENTINO ALTO ADIGE:** Computer Point - Via Rovigo 22/A - BOLZANO ♦ Electronia - Via Portici 1 - BOLZANO ♦ Kentschieder Stefan - Via Portici 313 - MERANO ♦ Cronst - Via Galileo Galilei 25 - TRENTO ♦ Eldom - Via Brennero 394 - TRENTO ♦ Music Center - Via Bolzano 39 - GARDOLO (TN).

**VENETO:** Adriatica Casa - Via Medaglie D'Oro 59 - BELLUNO ♦ Bit Shop Computer - Via D. Manin 43 - PADOVA ♦ Compumania - Via C. Leoni 32 - PADOVA ♦ Computer Shop - c/o Centro Giotto - Via Venezia 61 - PADOVA ♦ OTC Computers - Via Europa 2 - GALLIERA VENETA (PD) ♦ OTC Informatica - Via Sorio 102/A - PADOVA ♦ Testi Giocattoli - Via Santa Lucia 13 - PADOVA ♦ Adriatica Casa - Via Luzzati 108 - TREVISO ♦ Adriatica Casa - Via Verdi 48 - ODERZO (TV) ♦ CD Rom Shop - Centro Comm. Tiziano - OLMI (TV) ♦ Computer shop - Centro comm. I Giardini del Sole - Castelfranco (TV) ♦ SME - Via Conegliano 59 - SUSEGANA (TV) ♦ Adria Model - Via Pratiugori 29 - PORTOGRUARO (VE) ♦ Giocattoli Francesca - Via Carducci 1/b - MESTRE (VE) ♦ Guerra Egidio - Via Bissuola 20/A - MESTRE (VE) ♦ R. Caputo - Piazza San Marco 5193 - VENEZIA ♦ Sartorello - Via Duca d'Aosta 4 - CEGGIA (VE) ♦ Sartorello - Via Venezia 8 - PORTOGRUARO (VE) ♦ SME - Via Orsato 5 - MARGHERA (VE) ♦ Compugames - Corso Cavour 5/A - VERONA ♦ Megabyte 3 - Via XX Settembre 18 - VERONA ♦ Power Media - Piazza San Tommaso 10/11 - VERONA ♦ Adriatica Casa - Via Olmo 45 - ALTAVILLA VICENTINA (VI) ♦ Aster Market - Via Marinoni 5 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ CSS Computer Supports Shop - c/o Centro Commerciale Le Piramidi Via Pola 20 - TORRI DI QUARTESOLO (VI) ♦ OTC Computers - Via Folgore 24 - VICENZA ♦ Console shop - Gall. S. Lorenzo 11/13 - VICENZA ♦ Megabyte 5 Contrà Mure Porta Nova 26/28 - VICENZA ♦ OTC Computers - Via Garibaldi 16 - BASSANO DEL GRAPPA (VI) ♦ C+S - Via Pascoli 40/d - AFFI (VR) ♦ Tecnocity - Via Valposina 55 - THIENE (VI).



# WEREWOLF -[vs]- COMANCHE

**INCREDIBILE 2 GIOCHI IN 1**

NELLA CONFEZIONE  
L'ECCEZIONALE WEREWOLF,  
UNA VERSIONE AGGIORNATA  
DI COMANCHE E IL CAVO PER  
COLLEGARE I COMPUTER PER GLI  
SCONTI TESTA A TESTA.

CREATED BY

NOVA



LOGIC

**MANUALI IN ITALIANO**

**CD-MPC**

SCOPRI QUALE TECNOLOGIA, TRA QUELLA AMERICANA E QUELLA RUSSA, ABBA PRODOTTO IL MIGLIOR ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO. PRENDI IL CONTROLLO DEL KA-50 WEREWOLF DEL RAH 66 COMANCHE E PIOTALI IN UNO SCONTRO UNO CONTRO UNO OPPURE COINVOLGI UN'INTERA SQUADRIGLIA. SIMULA UNO SCONTRO CON UN TUO AMICO VIA MODEM, VIA SERIALE O VIA RETE PER SCOPRIRE CHE E' IMPOSSIBILE STACCARSI DA WEREWOLF VS COMANCHE.





**I programmatori della Gremlin hanno tolto le ali alle navicelle di Slipstream 5000: come ve la caverete con le canoniche 4 ruote?**



Dopo la preview sul numero di settembre, anche questa simulazione di guida alternativa ha visto la luce, anticipata da due diretti concorrenti di sicuro valore... vediamo dunque se riesce a competere con The Need for Speed e, soprattutto, Screamer (che dovrebbe esse-

Tipico esempio di un tracciato di Fatal Racing: in questo caso, come potete ammirare, sono presenti ben due giri della morte.



Il vostro compagno di squadra, sordo alle vostre suppliche, sta facendo di tutto per riuscire a superarvi e a umiliarvi davanti a tutto il pubblico... Come se non bastasse già il modo in cui guidate.

configurazione del gioco. Nel nuovo menu è quindi possibile modificare i nomi dei piloti (16 in tutto), ridefinire i tasti e aggiustare il livello di dettaglio in modo da ottenere una giocabilità ottimale. Tra le particolarità presenti spicca quella che a mio avviso è una novità, ovvero la falsa partenza, che implica una certa attenzione in fase di starting. Terminate le impostazioni di carattere pratico occorre selezionare una delle tre possibilità di gioco: gara singola, campionato o corsa contro il tempo. Da notare che è consentito affrontare un altro giocatore umano sulla medesima macchina, oppure una mandria di sedici avversari in rete. Quando sarete, finalmente, posizionati sulla griglia di partenza, inizierete a notare le prime differenze rispetto al motore grafico di Slipstream (teoricamente quello utilizzato in FT ne rappresenta una versione evoluta); innanzitutto viene supportata anche l'alta risoluzione grazie alla quale l'impatto grafico risulta notevolmente incrementato. Purtroppo, però, il movimento risulta in questa modalità assai scattoso, rendendo di gran lunga preferibile tornare alla vecchia e cara modalità 320X200.



Momento concitato di una gara: a testa in giù si dovrebbe ragionare meglio...

Il tratto del giro della morte è costruito in materiale vetroso, sicché potete ammirare il cielo soprastante durante le evoluzioni. Beh, a dire il vero non ne avete il tempo...

re ormai nei negozi dopo gli ultimi ritocchi ai box che ne hanno posticipato di un mese l'uscita. NdMax).

Il background, già di per se scarso, vi era stato narrato nel precedente articolo, comunque, per coloro che non fossero stati all'ascolto, chiuderò un occhio e ne farò un breve riepilogo. Le otto migliori industrie del settore automobilistico hanno deciso di mettere in pista i loro bolidi per scoprire quale di questi sia il n°1. Per aggiungere un po' di pepe al confronto hanno selezionato otto tra le più contorte e pericolose piste del globo, costringendo gli impavidi piloti a utilizzare ogni meschineria pur di tagliare il traguardo prima degli altri concorrenti. Tocca a voi vestire i panni di uno di essi e dimostrare la vostra abilità al volante.

Dopo la breve presentazione, che altro non è se non una demo del gioco, apparirà come di consueto il menu principale, comprendente ben nove voci. Tutto ruota intorno a quella principale, Start, che

consente di scendere in pista con gli attuali settaggi, modificabili tramite le altre otto opzioni. Le prime due permettono di selezionare rispettivamente un modello scelto tra le auto disponibili, ognuna con le proprie caratteristiche (le migliori sono la Reise Wagon e la Global), e il tracciato sul quale affrontare la gara. Durante la visione delle differenti possibilità tra le quali operare la scelta, una voce digitalizzata di buona fattura ne illustrerà le peculiarità (facendo, purtroppo, uso della sola lingua d'oltremarica). Una volta esaurite queste prime opzioni, è bene passare alla sezione di





# select option

- CAR
- TRACK
- CONFIGURATION
- PLAYERS
- GAME TYPE
- REPLAY
- LAP RECORDS
- EXIT TO DOS



start

Spectre Turbo SE



Una delle fuoriserie disponibili; il design non varia poi così tanto.

# REVIEW

Le gare, come avevo anticipato in apertura, sono condotte su tracciati davvero particolari e affatto realistici. A mio modo di vedere è proprio questo aspetto a rappresentare il punto di forza dell'intera realizzazione. Infatti, lungo le strade infuocate, faranno la loro comparsa curve a parabola, rampe, dossi da far paura, sottopassaggi, e addirittura ponti mobili, giri della morte e avvistamenti! Insomma, tutta quella serie di caratteristiche che avevano fatto la fortuna del vecchio e stupendo 4D Sports Driving.

Visuale perlomeno originale; quello nello specchietto retrovisore siete voi, mentre ciò che vedete nella schermata principale è tutto quello che in teoria dovrete vedere attraverso il parabrezza. Non vi interessa?



Tutte belle parcheggiate, manco fossero dal concessionario. E invece no! La verità è che come al solito abbiamo perso aderenza e siamo finiti contro il muro, costringendo una delle auto del computer a fare lo stesso (non chiedeteci come).

In parecchie sezioni sarà inoltre possibile imboccare alcune deviazioni, tra le quali si celano scorciatoie, che contribuiscono a facilitare qualche sorpasso, e tratti in erba, che, invece, sono causa di infauti rallentamenti. Ogni tracciato propone un proprio numero di giri e le gare devono essere necessariamente condotte con una determinata strategia per avere la meglio sulla furberia degli avversari. Non sono infatti esclusi tamponamenti con le altre vetture e ogni sportellata provoca un innalzamento del livello di danno del mezzo, che si traduce in una riduzione graduale delle prestazioni. Oltre un certo livello diviene necessaria la sosta ai box per riparare l'auto; tuttavia, anche in questi casi, occorre prestare una certa attenzione, poiché alcuni fetentoni sono soliti attraversare a tutta birra la corsia in questione con conseguenze piuttosto

deleterie (quantunque divertenti). A confermare il carattere violento della simulazione, il tabellone finale, oltre ai posizionamenti, riporta anche una voce "kill" riferita alle auto che il determinato pilota è riuscito a demolire. L'ultima opzione, che si aggiunge alla lista delle chicche presenti, è quella del replay: un mega pannello comprendente persino alcuni tool per il montaggio del filmato vi consentirà di apprezzare le vostre prodezze o la spettacolarità di determinati incidenti. Ok, sin qui tutto bene; ma allora, direte voi che avete già sbirciato il voto finale, dove stanno i problemi?

## PCCO

Fatal Racing sarebbe potuto essere un gran gioco, e il condizionale è veramente d'obbligo...

I problemi, anzi il problema principale è quello della fluidità di gioco, che va direttamente a minare la giocabilità. In effetti tutta la struttura si regge piuttosto bene anche se non esistono particolari modalità di gioco, come, ad esempio, quelle viste nell'ultimo capolavoro della Graffiti. Però manca la componente principale di quello che dovrebbe essere un gioco d'azione, ovvero la velocità. Questo benedetto motore grafico, che riusciva a garantire una certa frenesia in Slipstream 5000, risulta oggi datato tanto da sembrare perfino peggiorato (probabilmente perché sono aumentati i dettagli grafici). D'accordo si possono togliere alcune sfumature, si può diminuire l'area di gioco, ecc..., ma allora l'impatto grafico va a farsi benedire. Fosse uscito qualche mese addietro ci rifletterei su un po' di più, ma oggi il mio consiglio è quello di riguardarvi il numero scorso di TGM e operare una scelta tra Screamer e The Need For Speed.

### RACE RESULTS

1ST	NOMAD	GLOBAL	00:05:46	26
2ND	ROBBY	REISE WAGON	00:05:43	14
3RD	VOYAGER	GLOBAL	00:07:41	16
4TH	EDDIE	MISSION MOTORS	00:09:47	14
5TH	BOB	MILLION PLUS	00:10:12	12
6TH	ASH	PULSE ENGINEERING	00:14:57	10
7TH	MARVIN	MISSION MOTORS	00:25:32	8
8TH	BISHOP	PULSE ENGINEERING	00:27:46	8
9TH	BRYEN	ZIZIN	00:32:53	7
10TH	SLAVE	DESILVA	00:50:07	6
11TH	VINCENT	MILLION PLUS	00:51:57	5
12TH	GORT	REISE WAGON	1 LAP	4
13TH	HOLLY	ZIZIN	1 LAP	3
14TH	HAI	AUTO ARTIEL	1 LAP	2
15TH	ZEN	DESILVA	1 LAP	1
LAST	HUMAN	AUTO ARTIEL	FATALITY	0

10: Il tabellone mostra i posizionamenti. Notare che fine ha fatto la macchina del sottoscritto: Fatality, manco fosse Mortal Kombat...

Tu mi fai girar, tu mi fai girar, come fossi una bambola... Non fatelo a casa, ragazzi - più che altro perché dubito possiate abbastanza spazio per far compiere un salto con avvitamento a una macchina da corsa in camera vostra.

## HARDWARE

Se avete un DX2 con 8MB di RAM buttatelo via, oppure venite al Politecnico e appendete un cartello con una buona offerta. Se avete un Pentium 90 con 16MB di RAM e 20MB liberi sul disco fisso, potete cercare di divertirvi.



PRESENTAZIONE

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITA'

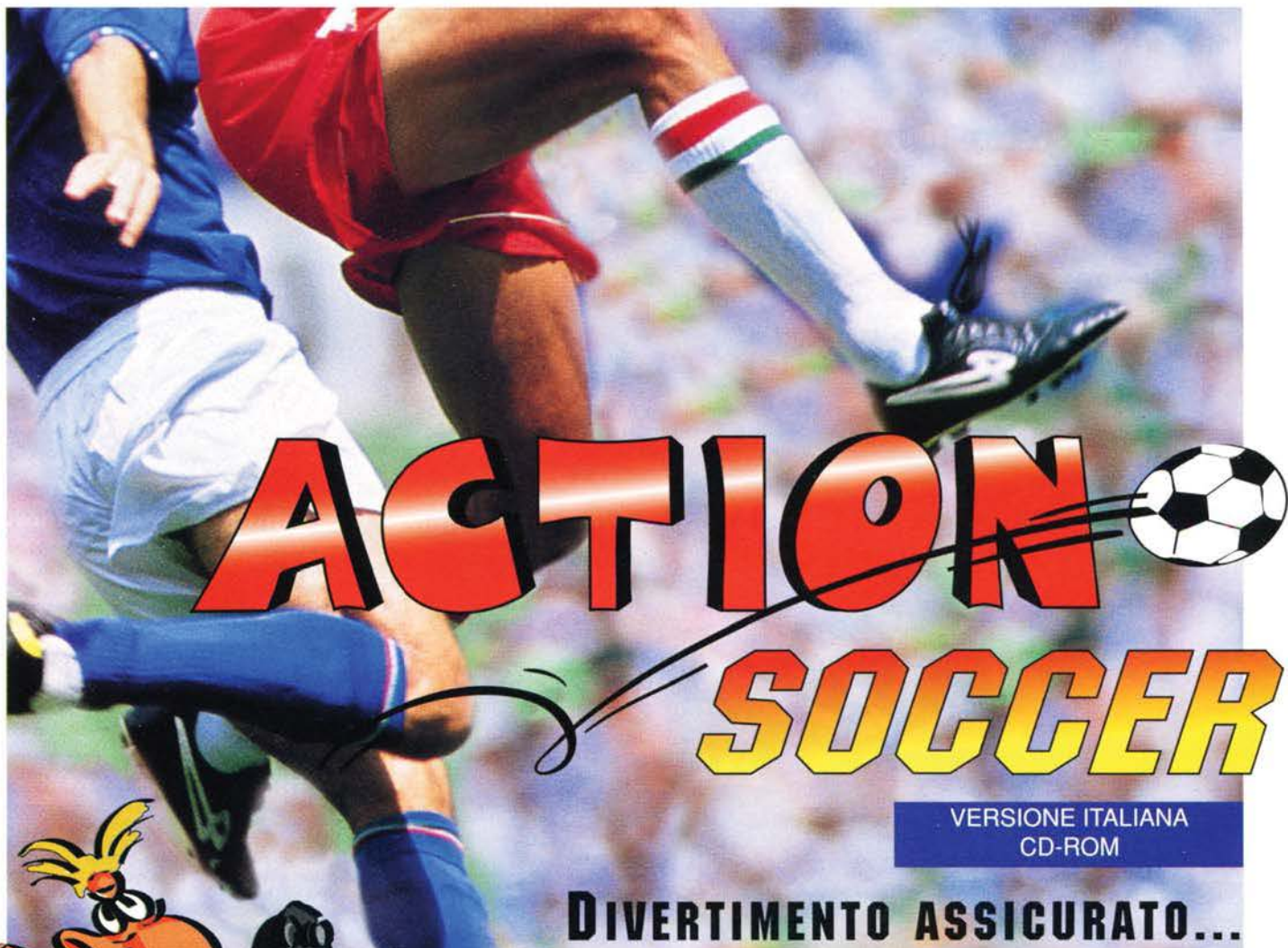
LONGEVITA'

83

GLOBAL



**"AMICI SPORTIVI BUON GIORNO! VISTO L'OSCILLARE DEL MIO PENDOLINO  
PREVEDO UN MATCC COI FIOGCHI. COSA NE PENSI BISCHERO?"  
"NON MI CHIAMO BISCHERO !!!!!!"**



Rovesciate, dribbling, colpo di testa. Queste sono alcune caratteristiche di gioco che incontrerete su ACTION SOCCER.



L'altissimo livello sonoro vi coinvolgerà a tal punto che vi sembrerà di essere allo stadio in mezzo ai tifosi.



La Ubi Soft non ha limiti, ha selezionato tra i moltissimi super esperti della critica calcistica un simpaticissimo duo, veramente competente, uno che vola come una... e l'altro fa sempre il bischero?

**...CON TUTTI GLI ELEMENTI INDISPENSABILI PER UN ECCELLENTE GIOCO DEL CALCIO :**

- 2 prospettive di gioco (2D e 3D).
- 4 competizioni di gioco: esibizione, coppa, campionato, torneo.  
Tiri, passaggi, colpi di testa, dribbling, rovesciate.  
Possibilità di zoomare e rivedere le azioni di gioco.
- 16 squadre con caratteristiche diverse, possibilità di crearne delle nuove.
- 10 formazioni di gioco, 3 strategie e 30 tattiche diverse.



Corso Garibaldi, 44  
20121 MILANO  
Tel 02-861484 Fax 02-805 6032



Software & Co. SRL  
Via Mazzini, 12  
21020 Casciago VA  
Telefono (0332) 223.305 Fax (0332) 223.828



# Benvenuti nel futuro.

La tecnologia di domani è già qui, con APTIVA IBM.

## AptivaWare

Per mettere in moto Aptiva basta un semplice clic del mouse, grazie all'intuitivo software AptivaWare.

## Multimedia

Aptiva è un'esplosione fantastica di suoni e immagini: altoparlanti da 30 watt e una grafica insuperabile.

## Software potenziato

Ce n'è per tutti i gusti: tanti straordinari CD di intrattenimento in dotazione nei modelli multimediali.

## Launch Pad

Software esclusivo per fare entrare i bambini in Aptiva, tenendoli lontani dai vostri file personali.

## Rapid Resume

Basta premere un tasto e Aptiva riparte, riprendendo esattamente dal punto in cui l'avevate lasciato.

## HelpWare

Servizio di assistenza telefonica 7 giorni su 7, 24 ore su 24.

**A partire da Lire 2.290.000\***



Mod. 931



Rivolgetevi ai Concessionari o ai Rivenditori IBM oppure chiama il

Numero Verde  
**167-016338**

o il Direct Fax 039-600.6001



# ROADWARRIOR

Vi ricordate Quarantine? Massi, dai, quel gioco stile Doom dove, a bordo di un taxi, potevamo ammazzare tutto l'ammazzabile e demolire tutto il demolibile... ecco: trasformatelo in un gioco di corsa e otterrete questo simpatico seguito.



Quel camion è uno dei primi nemici che avremo modo di eliminare...

L'annunciatore, sempre se possiamo definirlo tale, vi introduce nel prossimo percorso e vi dà due dritte per portarlo a termine. Si fa sempre per dire...

Avanti, confessiamolo apertamente: chi di noi, in tutta la sua vita, non ha mai sentito l'impulso di prendere una macchina, salirvi a bordo, girare la chiavetta d'accensione e... via, per un intero giorno di ordinaria follia investire tutte le vecchiette che attraversano la strada (nella

speranza, mai confessata, che attraverso la strada pure la vecchia professoressa di filosofia...), cozzare contro le altre macchine fino a distruggerle... Insomma, scatenare un vero e proprio putiferio e liberare i propri istinti assassini, nel modo possibilmente più violento e dannoso possibile. Ecco, quello era Quarantine, un videogioco uscito un annetto fa circa che, dubbio gusto a parte, era proprio un gran bel divertimento da giocare.

Ora, come abbiamo già premesso nel cappello della recensione (che ripeto, tanto non lo leggete mai), prendiamo detto gioco e transustanziamolo in un gioco di corse come ce ne sono altri diecimila, aggiungendo qua e là qualche simpatico pedone da tirare sotto e qualche altro pazzoide concorrente a cui sfasciare completamente la macchina.

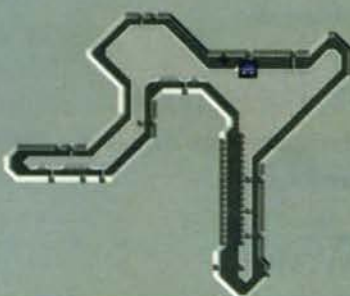
Bene, ciò che avete ottenuto è proprio Road Warrior, l'ultimo capostipite di un sottogenere videoludico che ha forse visto in "Road Rash" il suo più famoso portabandiera (ve lo ricordate, vero? E' quello delle moto - sullo stile di Hang On - in cui si potevano sferrare dei micidiali calci ai concorrenti).

Ma muoviamoci verso lo specifico, e parliamo un po' dell'antefatto che sta dietro a questo gioco: in un futuro, si spera, tutt'altro che prossimo venturo, la micidiale Omnicorp Empire cercherà di conquistare tutti gli spazi commerciali e politici possibili e immaginabili, secondo i dettami della corrente ideologica cyberpunk. Questa disgraziatissima società, tra le altre cose, metterà in commercio un nuovo tonno in scatola con tanto di



NEW ARC BEAK  
 ←→ targets cursor scrolls text  
 press ESC to leave map

FINAL OF THE BEMO CITY INVITATIONAL RACING CHAMPIONSHIP! YOUR VEHICLE HAS BEEN EQUIPPED WITH 20 MOOD GUNS BULLETS, 3 MISSILES AND A BUMPER SPIKE. SWITCH WEAPONS WITH THE -ALT- KEY, FIRE THEM WITH THE -CTRL- KEY. THE FIRST COMPETITOR TO



MISSION SPLITTING  
 RACE  
 JOHNNY RUG 00:57 KM

E' inutile che le guardiate così: non sono il premio finale...



Le curve sono molto spesso "a 90 gradi", quindi cercate di muovervi bene col joystick o la tastiera.

Ecco il "percorso della morte", ovvero tutti gli stage che dovremo superare per arrivare alla fine.







Se vi dicessi che il destino dell'umanità è in mano a quest'uomo, cosa mi rispondereste? Beh, che vi piaccia o meno, l'eroe della situazione è proprio lui!

additivi tossici dell'ultima generazione, spacciandolo per il nuovo nutrimento "così tenero che lo tagli con un mocassino" e che, per questo, ha fatto immediatamente furore nei supermarket, complici migliaia d'ignare massaie che, una volta acquistatolo in quantità, ne hanno fatto cibo per loro e per tutta la famiglia. Gli additivi, però, evidentemente non andavano molto d'accordo con il resto delle insalate, della pasta, dei prosciuttini, e di tutto ciò cui il tonno doveva fare da contorno, e così tutti coloro che lo inghiottirono si trasformarono in terribili mutanti, gente senza più arte né parte pronta a tutto pur di procurarsi dell'altro tonno.

Ma alla Omnicorp tutto ciò non importava per niente, intenti com'erano a fare scempio di tutte le risorse naturali (e non) solo per fare soldi e dominare il mondo: a loro bastava tenersi buoni quei quattro milioni di mutanti necessari per le attività più pesanti, poco importava se gli esseri umani sarebbero stati decimati dalla violenza della nuova razza. Solo un uomo, a



Siamo all'inizio della prima corsa... Cercate di fare subito una partenza bruciante, perché gli avversari non vi daranno certamente tregua.

questo punto, poteva rimettere apposto le cose: lui, il rinnegato dei rinnegati, il più figo tra i tassisti, Drake Edgewater, l'unico pazzo maniaco spatentato che avesse avuto il coraggio di dotare il suo taxi rubato di ogni sorta di arma, d'offesa e di difesa. Lui combatterà al fianco della resistenza e farà il sedere grande a quelli della Omnicorp, così i mutanti torneranno a essere gente comune, sulla Terra tornerà a splendere il sereno, e menate varie.

Per il resto, sullo schema di gioco c'è ben poco da aggiungere: si tratta del tipico gioco di corsa con vista in soggettiva, cui hanno aggiunto la possibilità di utilizzare inquadrature diverse e qualche arma con cui fare tanto male agli avversari, né più, né meno.

Ciò che invece contraddistingue (e di questo bisogna dare atto) Road Warrior da tutti gli altri giochi di questo tipo, è l'incredibile velocità (e la fluidità) con cui le routine tridimensionali si muovono anche in modalità 640x480, nonostante per ottenere i migliori risultati sia necessario disporre di un processore Pentium. Purtroppo, come vedremo nel commento, non è tutt'oro quel che luccica, perché la disperata ricerca di nuovi dettagli con cui riempire l'area di gioco ne limita, purtroppo, la giocabilità stessa. Insomma, come si fa a capire esattamente dove si deve andare se le tinte sono sempre le stesse, le texture dei muri si confondono con quelle



Una visuale come tante altre...



Incontro ravvicinato con un nemico. Il modo più diretto per farlo fuori è cozzargli contro ripetutamente, oltre che sparargli con qualche arma speciale.

della strada, e via dicendo? Per il resto, va doverosamente riportato che Road Warrior non funziona sotto Windows 95, e che i programmatori, invece di fornire il loro prodotto di un file .PIF sul quale cliccare per entrare in modalità MS/DOS ed eseguire correttamente il gioco, hanno preferito inserire un lungo file in formato DOC (Word 6, leggibile tramite la Wordpad fornita di serie con il sistema operativo) nel quale si spiega all'utente come farselo da soli. Commossi, ringraziamo sentitamente per lo sforzo.

Paolo Besser

PC-CDROM

Diciamolo pure apertamente: quando uscì il primo Quarantine eravamo in piena "doomania", vale a

dire quella strana malattia per cui le software house, se non se ne uscivano con qualcosa in vero o finto treddi che si muovesse sullo schermo, non erano contente. Alla Gametek, per fortuna, sono lungimiranti, e così hanno capito che a distanza di un anno sfornare il tipico seguito "uguale al precedente" non sarebbe stata certo una mossa commerciale azzeccata, vuoi per la quantità della concorrenza, vuoi perché la gente dopo un po', legittimamente, si stufa. Così l'orsignori hanno ben pensato di proporre un gioco di corse ultravioletto, che avesse una conclusione ben precisa (a differenza di Quarantine), e che vantasse routine tridimensionali più elaborate rispetto alla concorrenza. E di questo, dobbiamo decisamente dargliene atto. Ciò che invece mi ha lasciato indispettito, è il fatto che detta grafica SVGA risulta drammaticamente confusa, peggio che nel suo predecessore, tant'è che distinguere le pareti dalla strada a volte è quasi impossibile, capire da che parte si debba andare è un'impresa, e come se non bastasse giocarci ha riaperto in me la grande ferita del "mal di Doom", strana sindrome che coglie numerosi videogiocatori quando si trovano di fronte a un engine tridimensionale. Colpa mia? Ne dubito, visto che giochi come Descent, Slipstream 5000, e Hi-Octane non mi hanno dato alcun problema. Va poi doverosamente aggiunto che per via del suo particolare schema di gioco, Road Warrior giunge presto a noia, che una volta completati tutti i percorsi non vi verrà più voglia di rigiocarlo, e che molta della violenza di cui fa sfoggio è superflua.

In definitiva, possiamo dire che Road Warrior è un titolo apprezzabile, che piacerà certamente ai fan dell'ultraviolenza e che troverà qualche sostenitore anche tra i "puristi" della guida, ma che non si discosta purtroppo dalla media. Giocabile e divertente, ma solo fino a un certo punto. Meritano infine una menzione il sonoro, curato abbastanza bene, e la grafica ad alta definizione dei fumetti nella presentazione. Dateci un'occhiata.

## H A R D W A R E

Per arrecare il maggior numero di danni possibili ai vostri avversari, avrete bisogno di un 486DX/33 (consigliabile un DX2/66) e di 8 mega di RAM, di un CD-Rom a doppia velocità, di una scheda audio tra le più comuni, di una scheda video VESA compatibile, di un monitor compatibile alla scheda video VESA compatibile, di un cavo di alimentazione e di una rete elettrica compatibile con tutto il resto. Ah, non sono riportate notizie sulla versione minima di MS/DOS necessaria per far funzionare il tutto. E' consigliato un joystick/joypad.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

83

GALEA



**POTRA' ACCADERE A NOI,  
UN GIORNO?**

# POWERHOUSE

- ECCEZIONALE GRAFICA IN SVGA
- RICOSTRUZIONE FEDELE DEI MODELLI POLITICO/ECONOMICI MONDIALI
- 9 FONTI DI ENERGIA DA SFRUTTARE

Combatti una concorrenza spietata per costruire il tuo impero finanziario basato sullo sfruttamento di tutte le risorse energetiche della Terra.

Muoviti nella fedele ricostruzione del nostro pianeta alla ricerca dei giacimenti migliori o delle turbolenze giuste.

Ricaverai energia dalla forza dei venti, delle maree, dagli atomi o da quello che il tuo ingegno ti suggerisce.

**CD - MPC**  
PROGRAMMA & MANUALE  
IN ITALIANO



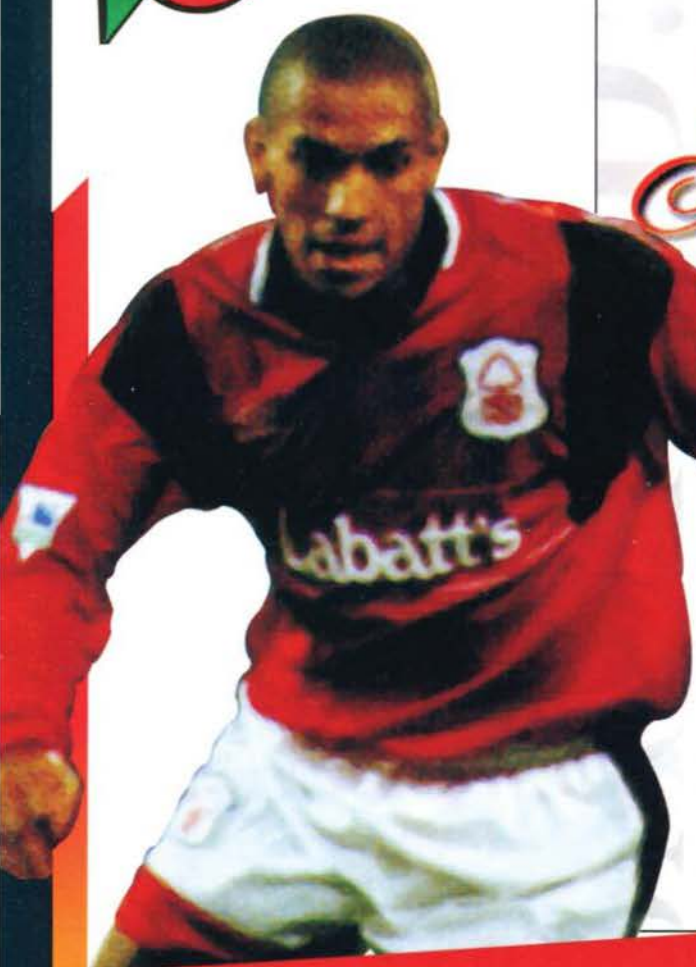
*Impressions*





DA OTTOBRE CON PROGRAMMA  
& MANUALE IN ITALIANO

# PLAYER *Manager* 2



**PIU' VISUALI DI GIOCO - POTENTE EDITOR DI TATTICHE  
15 OPZIONI DI GIOCO E 3 LIVELLI DI DIFFICOLTA'  
30 CARATTERISTICHE PER GIOCATORE - COPPE EUROPEE**

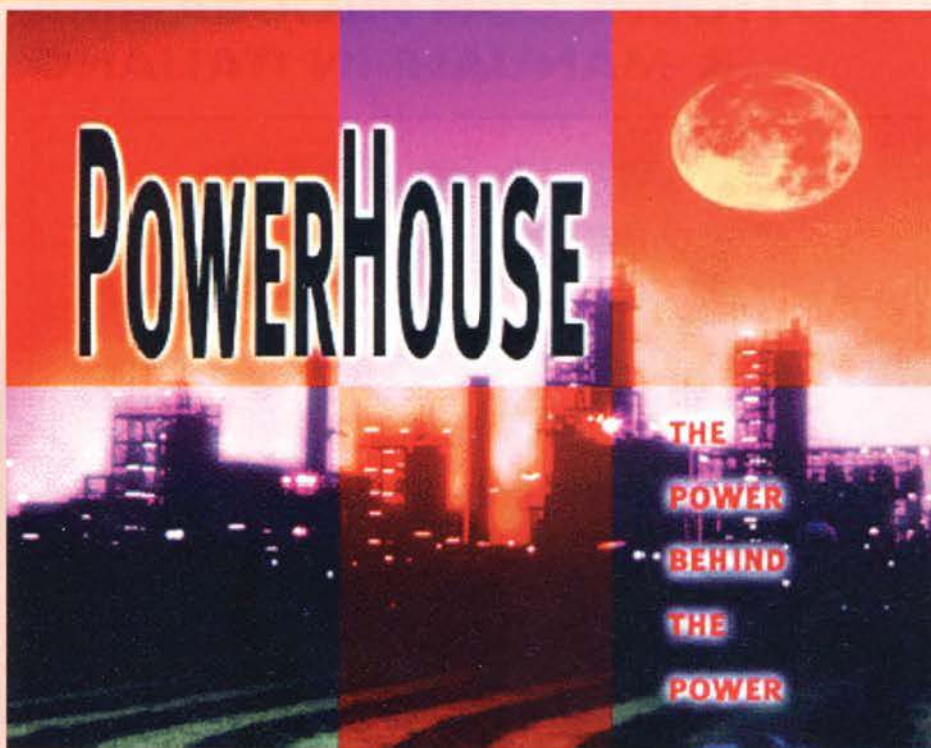


CD.Rom	L. 99.900
PC.Disk	L. 79.900
AMIGA	L. 79.900

**ATTENZIONE!!**  
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA  
**ESPLOSIVA**  
**TOP TEN**  
COMPRI I VINCI I  
CERCA LA  
DAL TUO RIVENDITORE







**Siete ancora incavolati con l'ENEL per l'ultima, salatissima bolletta? E allora divertitevi a farle concorrenza in questo gioco di strategia economica davvero... elettrizzante!**



Un piccolo tocco di classe: ogni dicembre l'annunciatore della ENN augurerà Buon Natale a tutti, nella speranza che il fabbisogno energetico venga finalmente soddisfatto...

Non so quante volte possa esservi capitato: accendete il fido computer, caricate il fantastico "gioco spaziale con scorrimento multidirezionale ultrasottile così fluido che pare abbiano messo l'olio sul monitor" e vi accingete a superare l'ultimo, intricatissimo livello. Colpite le prime astronavi, e la vostra sorellina quattordicenne accende lo stereo e mette i Take That a tavoleta. Colpite il secondo sciame di navicelle nemiche e, vedendo che è una bella giornata, vostro padre si mette a "radere" il giardino eliminando l'arbusto superfluo con la falciatrice elettrica. Siete a metà livello, e vostra nonna accende il televisore per guardare "Sentieri". State per raggiungere il mostro finale, lui, l'unico, il cattivo dei cattivi, e vostra madre accende la lavatrice. Ma il colpo di grazia, quello definitivo, doveva ancora arrivare: il mostro è lì, tramortito da raffiche di mitra, smart bomb, e laserate varie nei luoghi più intimi e delicati. Voi lo osservate frementi, con l'occhio sadico di chi SA che premendo il tasto fuoco un'ultima, banalissima volta, lo vedrà soccombere in un fragore di lampi ed esplosioni. Ed è proprio in quel mentre, che il frigo si accende automaticamente, facendo saltare il contatore domestico per il sovraccarico: non più spara, non più colpo di grazia, non più uccide nemici. No, a voi resta solo da tirare qualche sacramento (e un eventuale cartone) al monitor nero, vuoto di ogni emozione...

Ok, ok, lo ammetto, la storiella è decisamente scema, è poco attinente col discorso che seguirà, ma in fondo Max mi ha incaricato di una recensione di



La ENN ci tiene a tenervi informata dei vostri risultati...

tre pagine, e io sto facendo solamente il mio dovere (in un modo o nell'altro) per accontentarlo. Tanto più che per servirla col migliore condimento possibile, dovrò vestire i panni di un abile chef, dato che il tempo gentilmente messomi a disposizione ("Mi serve per ieri") non lascia certo spazi a lunghe cotture o a ricamati arricchimenti - ma è proprio in queste situazioni, come si dice dalle nostre parti, che si dice dalle nostre parti, che si dice dalle nostre parti... In parole povere, la trama è questa: con l'avanzare del progresso, gli uomini hanno impiegato ogni sorta di risorsa energetica a disposizione, costringendo l'ONU a chiudere tutte le società produttrici di energia elettrica (che non riuscivano a soddisfare il fabbisogno del pianeta), per mettere in mano la produzione a quattro manager

Ecco i risultati di una perizia su un terreno. Osservando questi dati deciderete che tipo di centrale piazzarvi o, eventualmente, SE piazzarvi una centrale oppure no...

d'indubbia capacità (o meglio, tre manager dalla capacità indubbia, e voi): il vostro scopo sarà quello di coprire i territori via via aperti dall'ONU con le vostre centrali elettriche, siano esse eoliche, solari, nucleari, geotermiche e via dicendo, fino a diventare il più importante fornitore di energia elettrica del pianeta. A darvi battaglia, sugli stessi territori su cui vi destregiate voi, ci saranno le altre tre compagnie, e vi assicuro che faranno di tutto pur di umiliarvi.

L'iter da seguire è grossomodo questo: una volta partiti con un piccolo capitale da gestire (valutato, comunque, in milioni di dollari), dovete mettere sul territorio assegnato tutte le squadre di periti che avete a disposizione, in modo da ottenere un rapporto dettagliato di tutte le risorse naturali disponibili in quella determinata area. Una volta ricevuta l'e-mail da parte dei periti, potrete ini-



Nulla di particolare da segnalare: le vostre entrate attuali derivano unicamente dalla (per altro scarsa, come si evince dalle cifre) produzione energetica...





Non va affatto bene: a volte esplicitamente, a volte sarcasticamente, la ENN è sempre pronta a farvi il cicchetto...

ziare a costruire. Ogni turno di gioco dura un mese, e quando avete compiuto un numero di "mosse" a vostro avviso sufficiente, potete premere sull'apposito bottone "fine mese" per vedere come andrà a finire: generalmente, per costruire una centrale basta un mese, ma può capitare per diversi motivi (naturali e non) che ce ne vogliano di più, e come se non bastasse a volte deve passare una quantità di tempo imprecisata prima che la produzione di una determinata centrale entri in finalmente a pieno regime.

Inutile dire che, nel frattempo, vedrete le altre compagnie arricchirsi e proverete un istantaneo senso di commiserazione per la vostra condizione, ma questo è un altro discorso... Se saprete giostrare adeguatamente le risorse a vostra disposizione, riuscirete certamente ad arricchirvi pure voi.

Oltre alle risorse naturali e alle mosse della concorrenza, entrano in gioco altri importanti fattori, quali il consenso che avrete presso l'ONU e la popolazione locale, il tipo di governo nel territorio in cui operate, il costo della ricerca e della manutenzione dei vostri impianti, i colpi di stato, gli stravolgimenti politici e, come se non bastasse, gl'immane cicchetti da parte della ENN, un'emittente globale che esprimerà spesso i suoi giudizi sull'operato delle quattro compagnie e che vi conviene sempre tenere in una certa considerazione, visto che rappresenta un po' lo specchio dell'opinione pubblica.

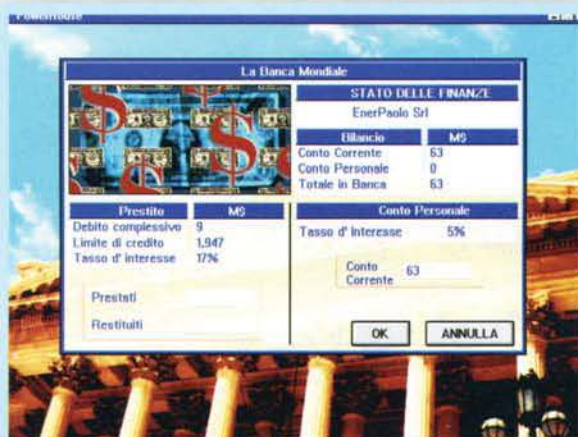
Anche il tipo di governo influisce sui vostri affari: le democrazie liberali, per esempio, non tollerano i danni all'ambiente, ma è molto improbabile che un governo di questo tipo proceda al sequestro dei vostri impianti. Al contrario, una dittatura di tipo comunista sorvolerà molto volentieri sui danni

Il Messico è appena stato dichiarato "aperto" dall'ONU: come vedete le compagnie elettriche hanno già piazzato le loro prime centrali eoliche e solari.



ambientali che provocherete, ma potrebbe requisire i vostri impianti e nazionalizzare la produzione dall'oggi al domani, e in tal caso non potreste farci proprio nulla. Altri tipi di democrazie e dittature mostreranno parametri differenti, ma avrete modo di abituarvi col procedere (molto procedere) del gioco. Tenete comunque presente che le democrazie (che possono essere liberali, moderate, o conservatrici) possono cambiare il loro "status" dopo ogni elezione, così come un eventuale colpo di stato potrebbe mutare una dittatura in democrazia, e viceversa. I rapporti che avrete con i governi sono molto importanti, fate quindi molta attenzione alla vostra politica economica: le dittature fasciste, ad

esempio, potrebbero mostrarsi molto aperte nei vostri confronti, ma potrebbero cambiare i termini di un contratto in quattro e quattr'otto, magari raddoppiando il canone di sfruttamento di un terreno e costringendovi ad accettare o abbandonare gli



Con un click sull'icona della banca, potete osservare la vostra situazione finanziaria presso l'Istituto di Credito Mondiale... brrr....

impianti con la tecnica del "prendere o lasciare". Comunque sia, la produzione di energia elettrica assume i connotati di una fitta rete di strutture: centrali, impianti, generatori, trasformatori, condutture... Ogni elemento gioca il suo ruolo in un delicato "ecosistema" dalle cui regole si può malapena sfuggire, ma col rischio di creare una struttura poco produttiva. In tal caso, si può rimuoverla abbattendola, ma si lasceranno lì le macerie e, per la ripulitura del sito (molto importante per l'opinione pubblica dei

paesi liberali), dovrete spesso spendere più soldi che per la costruzione originaria (è il caso delle centrali nucleari: costruirle costa meno di 400 milioni di dollari, abbatterle ne costa altri 400, e decontaminare tutto ben 1500, una vera esagerazione!).

Con l'andare del tempo potrete fare diversi affari, e se sarete veramente così forti (o fortunati), potrete addirittura acquisire le altre compagnie, vincendo in questo modo la partita. Tanto avrete ben 100 anni a disposizione... Quello che conta, comunque, è avere grinta e uno spiccato senso per il risparmio, evitando di perdere troppi soldi per mantenere in piedi strutture inutili e gettare piuttosto i vostri capitali nella sperimentazione: potrete infatti assumere degli scienziati per rendere le vostre centrali più avanzate, rendendole quindi in grado di produrre maggiore energia sfruttando lo stes-



Il dipartimento di ricerca dev'essere indirizzato verso determinati campi, e ogni tipo di centrale ne ha uno. Non fate caso alle scritte che "debordano": sono solo dei piccoli banchi che verranno corretti prima dell'imminente commercializzazione.

so quantitativo di carburante. Il che vi arricchirebbe moltissimo alla faccia della concorrenza (dalla quale potete comunque aspettarvi una contromossa del tutto analoga).

Ci sarebbero poi moltissime altre cose da aggiungere, ma non mi sembra il caso visto che, allegato al CD contenente il gioco, ci sono due completi manuali in italiano (come del resto tutto il gioco) di semplice consultazione.

Diverse opzioni vi permettono poi di personalizzare (moderatamente) il layout dello schermo e di modificare la velocità con cui avviene lo scorrimento della mappa principale. Questo senza contare la possibilità di attivare o disattivare musiche, effetti sonori e animazioni.

Paolo Besser



Nonostante la sua realizzazione apprezzabile e l'innegabile quantità di elementi variabili che possono renderlo molto longev-

vo, PowerHouse rimane vincolato alla sua estrema "specificità". Si tratta cioè di un titolo chiaramente rivolto a una fascia di utenza ben precisa (quella costituita dagli amanti del genere gestionale-organizzativo alla Sim City), e tale da richiedere necessariamente, per essere apprezzato, una marcata propensione all'attesa e all'attenta valutazione strategica. Una volta chiarite queste sue collocazioni, possiamo premiarlo come simulazione competente e sufficientemente stimolante.

## H A R D W A R E

Per diventare i padroni della vostra personalissima ENEL, avrete bisogno di un PC486 su cui giri Windows 3.1 (meglio 95) e una scheda grafica che possa mostrarvi almeno 256 colori. La scheda audio non è affatto indispensabile, il CD-ROM a doppia velocità invece sì.





# MORTAL KOMBAT III

## L'EVENTO DELL'ANNO



L'EMOZIONE DEL COIN-OP  
TUTTE LE FATALITY, BABBALITY,  
ANIMALITY E FRIENDSHIP  
TUTTI I FONDALI ORIGINALI  
L'OPZIONE DI GIOCO IN RETE

MANUALE IN ITALIANO  
CD.Rom  
L. 99.900







## La colonizzazione dello spazio secondo Logic Factory!

Un pianeta al massimo dello sviluppo. Certo, la ricerca e la produzione di cibo non sono un granché (guardate i disegni in alto a sinistra), ma l'industria è formidabile!

Civilization. E' stata la prima cosa che mi è venuta in mente appena caricato Ascendancy. Il concetto di gioco in effetti è lo stesso: esplorazione, ricerca e conquista, ma le somiglianze con il capolavoro di Sid Meier sono proprio tante, al punto che farei prima a citare i punti di divergenza tra i due prodotti. Questo, giusto per chiarire subito le cose, non vuol certo dire che i Logic Factory (nuovo team di sviluppo recentemente assoldato dalla Virgin composto da due ex membri della Origin) abbiano fatto un brutto lavoro, anzi!

Ascendancy ci pone infatti a capo di una razza intelligente, con l'obiettivo, partendo da un semplice pianeta, di arrivare a diffondere la nostra progenie per tutto l'universo conosciuto, possibilmente restando in buoni rapporti con il vicinato (cioè vaporizzandolo).

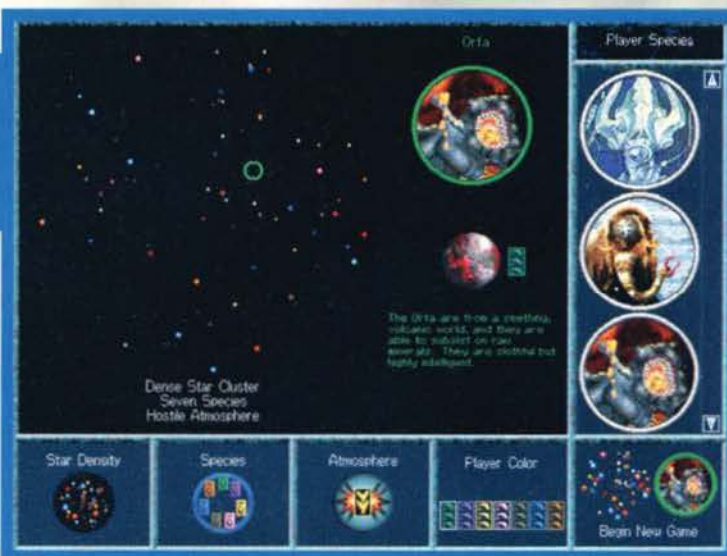
Dopo un'introduzione abbastanza carina (anche questa mi ricorda da matti Civ... ho capito, la smetto...) arriviamo nello schermo principale, da dove potremo salvare, caricare e iniziare le partite. E qui c'è la prima grossa nota positiva, consistente nella presenza di un tutorial veramente eccezionale, in grado di spiegare tutto (ma proprio tutto!) del gioco in una mezz'oretta senza annoiare nessuno. Vivamente consigliato: usatelo e Ascendancy per voi non avrà più segreti (comunque c'è sempre un utilissimo help in linea...).

Ma veniamo al gioco. La prima cosa che dovremo fare sarà la scelta della razza che controlleremo durante la partita (sono più di 20 e, notizia bomba, quella umana non c'è!). Ogni razza ha una propria indole e una particolare dote naturale, per cui la scelta compiuta qui influenzerà tutto il nostro approccio al mondo di gioco (e quello delle altre razze verso di noi). Una volta trovato un mostriciattolo simpatico potremo scegliere la densità della Galassia (meno stelle ci sono, meno dura una partita), il numero delle specie aliene presenti e il loro atteggiamento. Fatto questo il programma genererà la Galassia in cui avrà luogo la partita (diversa di partita in partita) e andremo a cominciare.

Ci ritroveremo così sulla superficie del nostro pianeta di origine, pronti a impiantare tutte quelle strutture che, piano piano, ci permetteranno di costruire le indispensabili navi spaziali. Il pianeta ha tre indicatori fondamentali, sempre visualizzati nella



Lo schermo di inizio partita. Qui dovrete definire alcuni parametri fondamentali (come la razza). Uguale uguale a Civilization.



La flotta Chamachiana sta asediando un pianeta del Sistema Willy. Con tutte queste forze vincere la battaglia sarà poco più che uno scherzo.

parte alta dello schermo: la produzione di supporto vitale (una pianta più o meno sviluppata), la capacità industriale (una fabbrica mano a mano più grande) e il quoziente di ricerca scientifica (un prisma luminoso sempre più scintillante). Quando questi tre fattori saranno adeguatamente sviluppati saremo pronti per lasciarlo, viaggiando verso altri che potranno essere più grandi, più piccoli o più inospitali (la superficie dei pianeti è divisa in quadrati di vari colori, che influenzano la produzione in maniera simile ai diversi terreni di Civilization).



# ASCENDANCY

Comunque non basta avere un pianeta sviluppato per costruire un'astronave: la cosa fondamentale è compiere le giuste ricerche. Esattamente come nel vecchio gioco di Meier, dovremo riuscire a capire quali settori del sapere indagare sperando di arrivare presto ad avere tutti gli elementi necessari per dominare il volo interstellare (la ricerca influenza anche gli edifici costruibili sui pianeti, ovviamente). Ammettiamo ora di aver ottenuto quello che volevamo: siamo pronti a costruire la prima nave della



Qui possiamo decidere cosa costruire e dove farlo. Ricordate sempre che più l'edificio è grosso più tempo ci vorrà per completarlo.



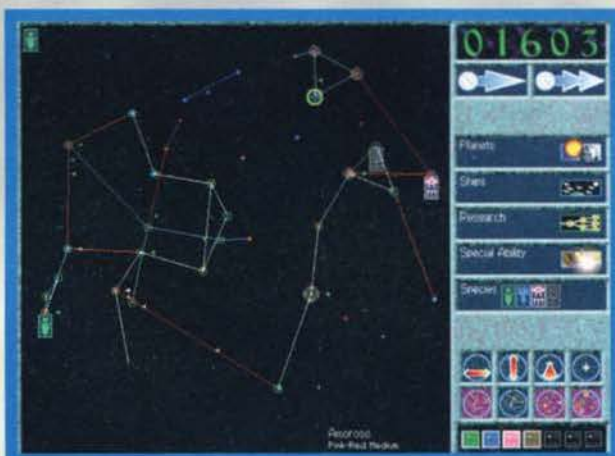
Da questa schermata possiamo parlare con tutte le razze conosciute della Galassia, compresi questi simpatici mosconi senzienti...

nostra flotta. Dovremo decidere di che grandezza fabbricarla e che cosa caricarci a bordo (moduli colonizzatori, iperguida, armi...). Una volta pronta potremo darle un nome a nostra scelta e inviarla in uno Star Lane, un tunnel spaziale (avete presente Deep Space Nine, vero?) che mette in comunicazione sistemi planetari distanti migliaia di anni luce. Occhio, però, perché con i motori inizialmente disponibili non potrete andare dappertutto. Quindi fate bene i conti, altrimenti la vostra preziosa astronave si perderà nei meandri dello spazio profondo. Prima di continuare nell'esame del gioco voglio chiarire una cosa: fino a qui ho descritto decine di funzioni, e molte di più sono per forza maggiore passate sotto silenzio. Questo lascerebbe pensare a un'interfaccia utente complessa e scomoda da usare:

niente di più falso! Il significato delle icone si intuisce immediatamente, ed esistono quasi sempre almeno due modi per compiere la stessa azione, lasciando al giocatore la scelta di quello a lui più congeniale. Veramente un gran bel lavoro, Logic Factory! Tornando al gioco voglio solo anticiparvi le linee che seguirà la vostra esplorazione: prima o poi incontrerete una delle razze aliene presenti nella Galassia, e allora dovrete per forza di cose scendere a patti (sempre che non preferiate attivare subito i Phaser!). Nel frattempo sarete ormai a capo di un impero esteso per un buon tratto di Galassia, impegnatissimi a controllare lo sviluppo dei vostri pianeti e i viaggi stellari della vostra flotta. Un giorno molto lontano, poi, potrete anche pensare a vincere la partita: per fare ciò dovrete riuscire a controllare alme-



Il Mayflower (la prima nave che ho costruito!) si è appena rifornito, ed è pronto ad andare là dove mai nessun Chamachiano è giunto prima...

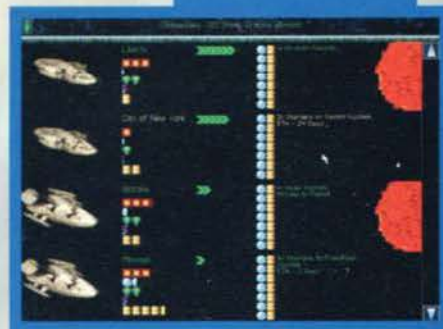


La Galassia in tutto il suo splendore. Contrariamente a quello che sembra l'uso di questa mappa è intuitivo e tutte le informazioni si colgono al volo.

La nostra Flotta Stellare farebbe invidia a quella della Federazione dei Pianeti! 18 astronavi (di grandezza diversa) non le hanno mica tutti!



Il nostro servizio segreto è molto efficiente, e ci tiene sempre aggiornati sui rapporti di forza esistenti nella Galassia tramite questa comoda schermata.



Qui possiamo tenere sotto controllo tutti i nostri pianeti, sapere che strutture hanno in orbita, quanta gente ci abita e vedere il loro potenziale in tutti i campi.





## LA FLOTTA STELLARE



Questa piccola nave (classe Small) può essere costruita velocemente. Utile nei primi turni di gioco, quando non disponete ancora degli attracchi orbitali e non potrete rifornire le navi. Non è né veloce né cattiva. La dimenticherete in fretta.



Se cercate un'astronave da battaglia perfetta l'avete trovata. Le navi di classe Large sono i veicoli ideali per intraprendere una guerra contro una specie rivale. Grosse, veloci e molto capienti.

Sebbene ogni razza abbia le proprie astronavi, tutte hanno quattro dimensioni standard. Vediamo di capire come e quando usarle.



La classe Medium è quella che vi accompagnerà nei momenti fondamentali, ossia nelle prime colonizzazioni. E' sufficientemente capiente, e può diventare sia un ottimo trasporto che un ottimo mezzo d'assalto.



Il peso massimo. Una nave Enormous può portare il necessario per colonizzare mezza galassia (anche combattendo), ed è molto difficile da distruggere. Purtroppo saranno disponibili piuttosto avanti, nel gioco.



In Ascendancy troverete centinaia di sistemi solari, diversi da partita a partita grazie al generatore di Galassie presente nel gioco.

A inizio partita la mappa sarà desolatamente vuota. La grande sfida vi attende: riuscire a estendere il vostro dominio su tutto lo spazio?



# REVIEW



Tutte le razze di Ascendancy sono descritte minuziosamente. Ricordo che ognuna ha una sua abilità particolare (gli Orfa, per esempio, possono colonizzare anche i pianeti inabitabili).

L'albero delle invenzioni. Qui potrete vedere come le varie scoperte sono collegate tra loro. Molto interessante (e molto utile).



**PC+CDROM**

Ascendancy è un prodotto molto buono, in grado di tenere desto l'interesse del giocatore per molto tempo. Il gioco in pratica è una fotocopia di Civilization, differendo da esso solo in alcuni particolari (non ci sono, per esempio, le tasse, il commercio, l'inquinamento e i problemi con la popolazione). Tutto il resto è fedelmente riproposto in ambito stellare, con le dovute modifiche. A mio parere però i Logic Factory non sono riusciti a superare il gioco di Sid Meier, che resta unico per completezza e, ovviamente, originalità.

Resta il fatto che il programma è realizzato in modo eccellente, privo di difetti di programmazione e altre cosucce simili. Sviluppare decine di sistemi stellari e spedire la propria flotta in giro per lo spazio è una cosa assolutamente affascinante e richiede uno sforzo non indifferente.

La longevità poi è incredibilmente aumentata dal generatore di Galassie, che assicura avventure sempre diverse.

Se a questo aggiungiamo che l'aspetto tecnico è curato e svolge egregiamente la sua parte otteniamo Ascendancy, un gioco che non brilla certo per la sua originalità, ma che farà passare mesi di battaglie spaziali a tutti coloro (e sono molti) che adoravano Civilization.

Davide Solbiati

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'

89

GLOBALE

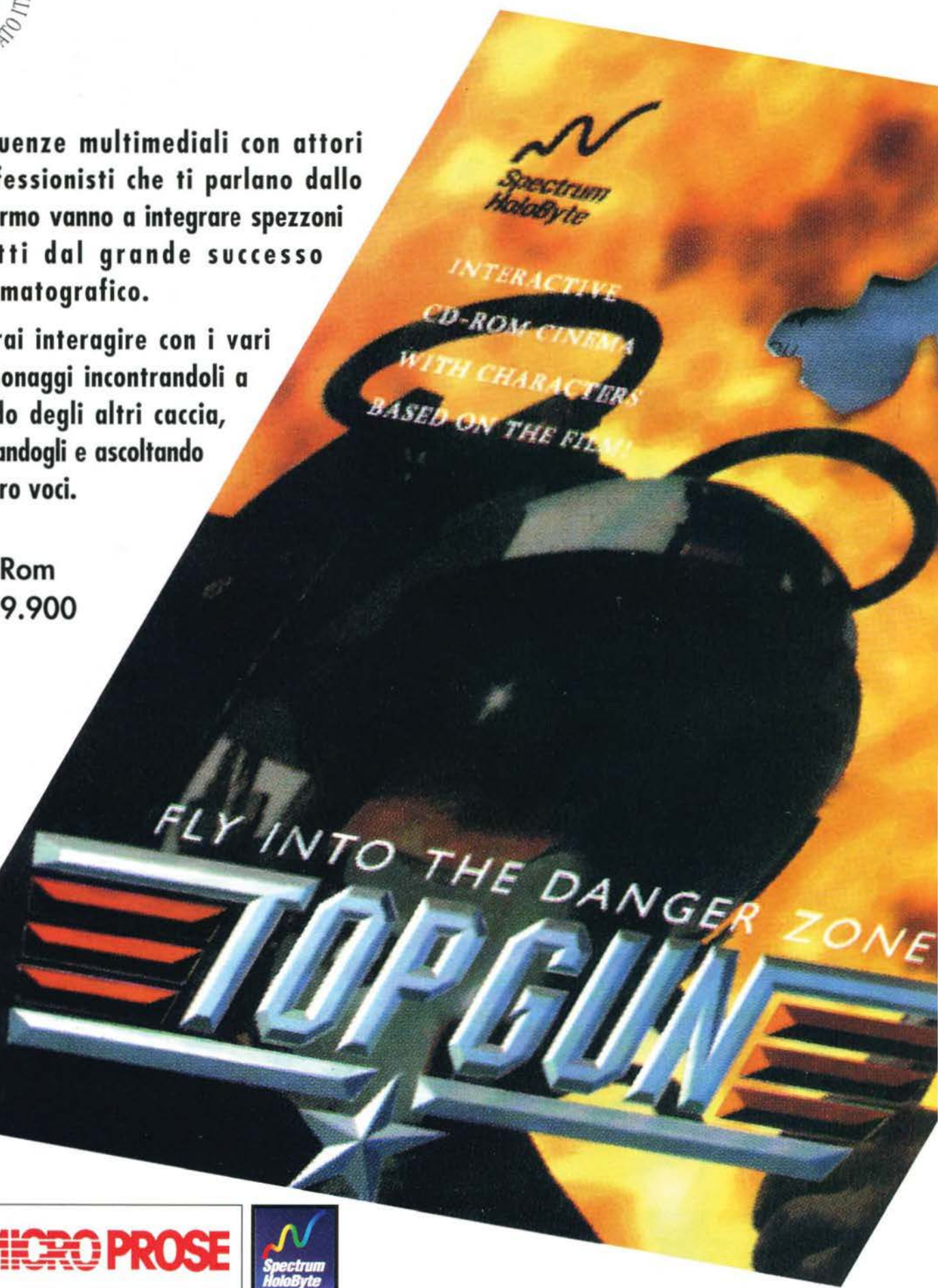




Sequenze multimediali con attori professionisti che ti parlano dallo schermo vanno a integrare spezzoni tratti dal grande successo cinematografico.

Potrai interagire con i vari personaggi incontrandoli a bordo degli altri caccia, parlandogli e ascoltando le loro voci.

CD.Rom  
L. 99.900



**MICRO PROSE**





# TOP GUN

## IL CIELO S'INFIAMMA

INTERACT WITH THE  
CHARACTERS FROM  
THE MOVIE!  
GUIDE, HEAR  
THEY'RE ALL HERE



Sfida tutti i protagonisti del film in duelli alla velocità del suono.

Dimostra a tutti di essere un vero Top Gun.

Segui i consigli del tuo co-pilota, come in un vero F-14.

**ATTENZIONE!!**  
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA  
**ESPLOSIVA**  
**TOP TEN**  
COMPRI 1 VINCI 1  
CERCALA  
DAL TUO RIVENDITORE



NUMERO VERDE  
167 - 821177



# STONEKEEP

**(Apocalisse 6,8,2)... E quando si aprì il settimo sigillo, si fece silenzio in cielo per quasi mezz'ora. E vidi i sette angeli a cui furono date sette trombe. E venne un altro angelo che si fermò davanti all'altare, reggendo un incensiere d'oro colmo di fiamma... In quell'istante qualcuno suonò alla porta: 'Presto aprite, sono Max, finalmente ci hanno mandato Stonekeep. Fate in fretta, forse riusciremo a recensirlo prima che il mondo venga distr...' - E la Terra finì.**

La bellissima Lady Elizabeth sta offrendo una mela a uno dei contadini del villaggio. Voglio proprio vedere chi avrà il coraggio di respingere un'offerta fatta con tanta gentilezza...



Una coppia di goblin ha deciso di attaccarci. Probabilmente siamo entrati nella loro zona di guardia, se dovessimo decidere di fuggire, i due probabilmente rimarrebbero a distanza prendendoci in giro!

mura intorno a loro sprofondassero negli oscuri abissi della terra.

La nostra storia ha inizio dieci anni dopo, quando Drake, salvato da un incantesimo di teletrasporto, decide di tornare nelle fatiscanti lande di Stonekeep, per far luce sui misteriosi avvenimenti accaduti anni prima. Chi era stato a salvarlo? E perché l'aveva fatto? Una luce irreali lo illuminò, una bellissima donna apparve davanti a lui: Thera, dea della terra, gli parlò spiegandogli che un male oscuro aveva distrutto Stonekeep, e solo il giovane, come unico sopravvissuto al disastro, sarebbe stato in grado di riattivare i 9 ricettacoli sacri ed eliminare il signore dell'oscurità annidato nelle rovine sotterranee della cittadella.

Trasportati in forma spirituale in una delle camere del palazzo, dovremmo cercare di uscirne, per poi sciogliere i misteri di quella oscura terra sotterranea.



Questa era l'immagine che ogni redattore concepiva per l'arrivo di Stonekeep. Un gioco che fu preannunciato quasi tre anni fa e che solo ora ha raggiunto la nostra consueta redazione.

Essendo un fan di tutti gli RPG dell'universo conosciuto, non potevo che essere felice di recensirlo, anche se alla canonica domanda 'Per quando ti serve?' il Max redazionale ha risposto in maniera ancora più preoccupante del solito: ha esibito uno dei suoi sorrisi a mo' di Sofficino (traduzione: Corri e casa e portamelo entro IERI l'altro mattina che devo usarlo per svegliare il gallo!!!) Così eccoci qua, ancora un gioco di ruolo che si prefigge di essere l'epifania degli RPG (l'epifania tutte

le feste porta via!), l'apoteosi totale del divertimento... Ma andiamo con ordine, spiegando la trama della vicenda. Stonekeep, una delle cittadelle più possenti erette dall'uomo; abbarbicato su un altipiano montano, il paese era virtualmente inattaccabile... almeno fino a quel giorno.

In un caldo pomeriggio primaverile, una ragazza dai capelli corvini distribuiva mele nel cortile principale della città, un gesto d'amicizia comune, a cui il piccolo Drake non si sottrasse. Nonostante avesse solo dieci anni, il marmocchio sapeva già quello che voleva: diventare cavaliere per proteggere i deboli e gli oppressi dalle angherie dei malvagi. Giocando nella sua stanza con la spada del padre, il bambino tagliò la mela: un suono, una brezza gelida eruppe dalla finestra della sua stanza. Il sole venne oscurato da una nube nera e le grida degli abitanti del paese furono soffocate dalla paura che come un'ascia si abbatté su Drake: quasi fossero coperte da un fumo spettrale, le pareti della sua camera stavano lentamente diventando nere. Una figura incappucciata si materializzò accanto a lui, e l'afferrò saldamente poco prima che le



Come in ogni RPG dovrete confrontarvi con nemici di ogni razza e allineamento, ciascuno caratterizzato da un proprio comportamento e da una propria intelligenza. Combattimenti, trabocchetti e personaggi con cui si potrà interagire, saranno all'ordine del giorno, e se lo desidererete potrete anche far entrare altre persone (fino ad un massimo di 4 PG) nel vostro gruppo, in modo da avere un aiuto in più durante gli scontri e per la risoluzione degli enigmi... Sì, avete capito bene, ogni persona agirà per conto proprio, dando consigli, lamentandosi e combattendo al meglio/peggio delle proprie possibilità. Il sistema di movimento nell'intricato labirinto di stanze, è lo stesso che caratterizzava Dungeon



Le fognie di Stonekeep. La pergamena di destra è il nostro inventario, mentre il quadretto nella parte alta non è altro che uno specchio per la visualizzazione del party. Sotto al tabellone vi sarà la bussola e l'indicazione dell'energia dei personaggi.









*Un mondo magico  
tutto da scoprire...*

SOTTOTITOLI  
IN ITALIANO



**Simon**  
the sorcerer

**II**

CD-MPC & PC

Simon è tornato, anche se non voleva. Il suo eterno rivale ha cercato di eliminarlo per sempre spedendolo (rinchiuso in un armadio) in un'altra dimensione. Le tarme, però, hanno influenzato l'incantesimo e Simon si è ritrovato lontano da casa ma ancora in grado di rompere le uova nel paniere a Sordid.



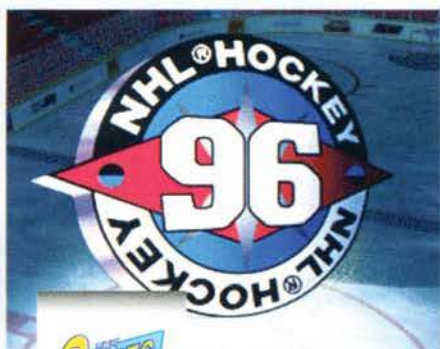
adventure soft

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI. CADARIO





GAMES  
machine  
**STAR  
PLAYER**  
90-94

Non si può proprio negarlo: ormai il nostro caro vecchio PC non ha quasi nulla da invidiare alle pompatissime console moderne. Sicuramente, per quanto riguarda il campo sportivo,

grosso merito è dell'Electronic Arts, che riesce a proporre splendide conversioni senza sacrifici di grafica, sonoro, animazioni e, soprattutto, giocabilità. NHL 96 ne è un'evidente riprova.

Come nel precedente capitolo, avrete la possibilità di scontrarvi con tutte le 26 squadre della National Hockey League, ognuna con le sue caratteristiche, il suo stile di gioco e ognuna con i veri giocatori regolarmente iscritti alla Lega, con tanto di statistiche della scorsa stagione. Potrete poi scegliere se disputare l'intera stagione oppure se cimentarvi direttamente nei play-off. Se invece vorrete crearvi una vostra squadra, sarete in grado di farlo grazie all'edi-

Con il sistema Virtual Stadium si può usufruire anche di un gran colpo d'occhio iniziale.



## Finalmente disponibili i programmi della EA della serie '96.

E così, dopo l'incredibile FIFA e in attesa di dare un'occhiata anche al nuovo PGA Tour Golf, godiamoci questo NHL...



Osservate il livello di dettaglio con cui sono stati realizzati sia il campo sia i giocatori... Niente male, non vi pare?

tor che troverete nel gioco: avrete la possibilità di scegliere ogni singola caratteristica di ognuno dei vostri giocatori, cominciando dall'agilità per finire con la precisione nel tiro, la resistenza, l'aggressività e la capacità di menar le mani. Si avete capito bene, la capacità di menar le mani: infatti, durante la partita, se subirete un fallo o ne commetterete uno troppo cattivo, vedrete il vostro giocatore e quello avversario gettare via guanti e mazza e cimentarsi in un vero e proprio incontro alla Street-Fighter nel quale, a suon di cazzottoni tra le gengive, dovreste cercare di mettere al tappeto il vostro avversario. Tornando all'editor, dopo che avrete creato la vostra squadra ideale potrete testarla contro una delle formazioni della Lega oppure contro un altro team da voi creato. Avrete anche la possibilità di scambiare i giocatori con le altre squadre per avere una squadra di soli All-Stars.

Passando invece alla parte puramente arcade, c'è innanzitutto da dire che in NHL 96 è stato implementato il nuovissimo sistema messo a punto in casa EA: lo stadio virtuale. Durante l'incontro la visuale non sarà inchiodata a una misera telecamera fissata in un punto imprecisato dello stadio, bensì avrete voi la possibilità di trasformarvi in un vero e proprio regista televisivo e spostare la cinepresa come più vi aggrada (anche se, a mio parere, l'unica visuale che non compromette la giocabilità rimane quella alla Fifa, ovvero vista di tre quarti dall'alto).

Ulteriore chicca del gioco è però il Replay: potrete infatti crearvi una vera e propria cineteca e riguardare le azioni più belle, il tutto con il solito sistema della telecamera virtuale. Inoltre, avrete la possibilità di zoomare i particolari che più vi aggradano, effettuando così una specie di moviola.

Luca D'Addezio

Scegliete la vostra squadra e disintegrate le altre pretendenti al titolo con mazzate tra i denti (si fa per dire!).

# REVIEW



Come potete vedere, il logo di ogni squadra è stato riportato in modo fedelissimo alla realtà.

PC CDROM

Mi sono veramente divertito giocando a questo NHL 96, anche se devo ammettere che all'inizio ho trovato abba-

stanza frustrante vedere il computer che segnava nei modi più spettacolari, mentre io riuscivo a malapena a controllare il disco. Con il tempo, però, e soprattutto con molta pratica, si riesce a ovviare a questo problema.

Graficamente, NHL 96 è un vero gioiello anche in bassa risoluzione: tutti gli sprite sono animati in maniera egregia. La giocabilità, invece, nonostante non scenda mai sotto i livelli della sufficienza, è da rapportarsi al processore che si possiede e al grado di dettaglio che si adotta: con un DX2/66, se si vuole ottenere una discreta giocabilità, non ci si può spingere oltre una certa risoluzione, essendo anzi necessario ridurre al minimo tutte le texture e i particolari inutili (questo comunque non preclude affatto il divertimento e la spettacolarità del programma). Cambiano le cose se invece si possiede un Pentium: in questo caso infatti potrete gustarvi anche particolari quali le texture sul ghiaccio, le ombre dei giocatori o ancora il riflesso delle luci sul terreno di gioco. La longevità, se vi piace questo genere di giochi, è assicurata, potendo infatti settare il livello di difficoltà da novizio ad All Stars.

La cosa che poi mi ha lasciato veramente estasiato è stato il sonoro: è fantastico il realismo con cui sono realizzati i cigolii dei pattini, l'eco delle mazze quando colpiscono il disco e il suo rumore quando sbatte contro la parete! Grandioso anche il parlato e le musiche che accompagnano tutto l'incontro. In definitiva una superba simulazione e al tempo stesso gran bel gioco, il cui unico limite è quello di essere troppo esigente in termini di hardware.

## H A R D W A R E

Per giocare in maniera decente in bassa risoluzione avrete bisogno almeno di un DX2/66 con 8 Mb di Ram e 15 Mb su Hard Disk. D'obbligo un Pentium se lo volete giocare in alta risoluzione o comunque al massimo del dettaglio.

PRESENTAZIONE ●●●●●

GRAFICA ●●●●●

SONORO ●●●●●

GIOCABILITÀ ●●●●●

LONGEVITÀ ●●●●●

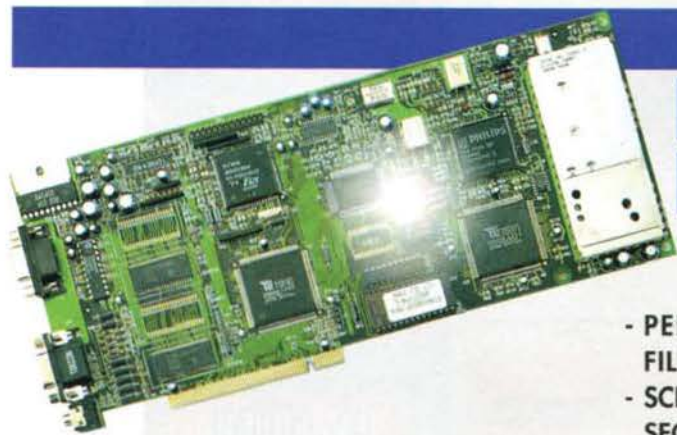
92

GALE



# Bluepoint

## Le Schede delle Meraviglie!



L. 999.000

**SINTONIZZATI SULLA  
SUPERSTRADA  
DELL'INFORMAZIONE**

**TVX5 INFOSTATION**

- PER RICEVERE LA TELEVISIONE E PER REGISTRARE FILMATI SUL TUO PC
- SCHEDA VIDEO TV TUNER COMPATIBILITA': NTSC/PAL/SECAM/CABLE TV CON AUTOSCAN
- RISOLUZIONE GRAFICA MASSIMA: 1280X1024 A 256 COLORI (TSEGLAB 4000 2 MB MEMORIA MONTATA SU SCHEDA)
- VIDEO INPUT: TV TUNER, COMPOSITE VIDEO, S-VHS, OPTIONAL TELEVIDEO
- AUDIO INPUT: TV TUNER, 2 PER AUDIO ESTERNO

Software proprietario per la gestione delle funzioni di Tuner, Grabbing, Televideo e delle normali regolazioni televisive (contrasto, volume, bilanciamento etc.). WINDOWS 95 COMPATIBILE.

**16 BIT STRATOSFERICI**

**SUL TUO PC**

**SOUND FX 16 IDE**

- QUALITA' DI REGISTRAZIONE/PLAYBACK A 16 BIT 48 Mhz
- COMPATIBILITA' ADLIB, SOUNDBLASTER, SOUNDBLASTER PRO, MICROSOFT
- INTERFACCIA IDE PER CD-ROM
- SUPPORTA MS-DOS, WINDOWS 3.1, WINDOWS NT, WINDOWS 95 E OS/2



L. 149.900





# APACHE LONGBOW

## ARMATO E PERICOLOSO

NESSUNO HA MAI PRESENTATO L'ELICOTTERO D'ASSALTO APACHE LONGBOW COSI' DETTAGLIATAMENTE.

E' IL SIMULATORE IDEALE PER QUALUNQUE ESIGENZA DI REALISMO: SI PASSA DALL'AZIONE IMMEDIATA FUORI DALLE LEGGI DELLA FISICA, AL LIVELLO DI SIMULAZIONE COMPLETA DI UN ELICOTTERO REALE.

IL GIOCO INCORPORA TRE AMBIENTAZIONI GEOGRAFICHE COMPLETE, SESSANTA MISSIONI DI COMBATTIMENTO, UNA SESSIONE DI ADDESTRAMENTO, MODALITA' DI GIOCO CON CO-PILOTA UMANO, POSSIBILITA' DI GESTIRE FINO A SEDICI GIOCATORI COLLEGATI IN SERIE, UNA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DI IMPENSABILE REALISMO.

**PROGRAMMA E MANUALE  
IN ITALIANO**



**CD-MPC**







# APACHE LONGBOW

GAMES  
machine  
STAR  
PLAYER  
90-94

**16 Gennaio 1991. Saddam Hussein nel suo bunker antiatomico è in riunione coi suoi generali; uno di**

**loro, preoccupato per l'andamento dell'operazione Desert Storm, accenna una domanda: "Signore, che cosa dovremmo fare se gli Apache avanzassero?" Saddam, senza fare una piega, decide di sfoggiare tutte le sue capacità strategiche: "Semplice, chiamiamo la Cavalleria!"...**

A partire dal vecchio Gunship della Micro-Prose fino ai più recenti Desert/Jungle/Urban Strike, l'AH 64 Apache è stato uno degli elicotteri più sfruttati nella storia delle simulazioni di volo. Nonostante la tecnologia bellica abbia dato alla luce mezzi tecnologicamente più avanzati come l'RAH 66 Comanche o il Werewolf, l'Apache, grazie al suo armamento e alla sua strumentazione di bordo, mantiene intatto il suo fascino, rimanendo tuttora ineguagliabile. Questa nuova simulazione ci pone alla guida di una delle varianti del suddetto veicolo: l'AH 66D Longbow, una versione equipaggiata con radar di control-

lo in grado di acquisire dati a 360° (quella specie di bitorzolo ovale sopra al rotore principale). Ma vediamo ora da vicino come si sviluppa la simulazione. Vi sono sostanzialmente due metodi di gioco: arcade, in cui gran parte delle leggi dell'aerodinamica sono accantonate per aumentare il ritmo della partita, e simulazione, dove ogni singolo aspetto fisico del volo è preso in considerazione. Dalla schermata principale potrete accedere a 5 sezioni: Quick Start, in cui vi getterete direttamente nella mischia in un territorio ostile; Training, un addestramento in cui si potrà far uso di caricatori infiniti e invulnerabilità; Single Mission, un insieme di



Stiamo sorvolando una piccola cittadina disabitata, o almeno così sembrerebbe: grazie al IHADSS ci viene indicato un piccolo mezzo corazzato nascosto tra gli edifici. Ben poca cosa per la potenza di fuoco dell'Apache.

Il sole è ormai tramontato e nel cielo iniziano ad apparire le prime stelle, il Longbow ha finalmente terminato la missione e ormai non resta che tornare alla base. Se pensate che sia stato facile prendere questa immagine vi sbagliate di grosso. Vi dirò solo che è stata ripresa da una telecamera fissa e che vi era un vento contrario di 30 Mph...

La telecamera posta esternamente al velivolo consentirà diverse riprese d'effetto. Eccone un esempio: una passeggiata nel territorio nemico mentre dei carri armati ci bersagliano con tutto ciò che hanno a disposizione. Questo sì che è darci il benvenuto!

In fondo, domani è un altro giorno...





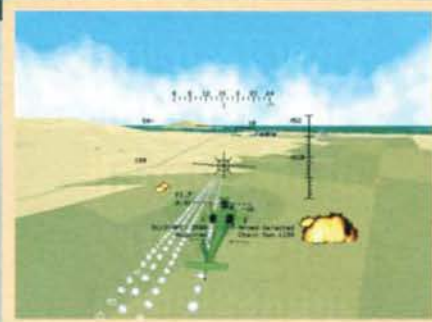


Mapa tattica della missione. Il riquadro a destra è una ripresa della telecamera virtuale posta sul campo di battaglia, che può essere usata per studiare il territorio prima della missione vera e propria. A sinistra invece, un piccolo riquadro ci fornirà il Briefing della missione (con tanto di parlato in italiano) e i dati di ogni Way-point.

missioni selezionabili a piacere; Campaign, la tipica campagna militare, vero cuore del gioco; Network & Two Player, nel quale potrete sfidare un amico tramite modem o seriale oppure 16 avversari in rete.

Indipendentemente dal tipo di sfida che deciderete di affrontare, vi saranno tre regioni geografiche tra cui poter scegliere, ognuna con incarichi di difficoltà crescente: lo Yemen, in Arabia Saudita; la Corea, tra faide territoriali e scontri politici e Cipro, motivo di tensione tra Grecia e Turchia.

Finito il Briefing (con tanto di parlato in ITALIANO), una comoda mappa tattica vi consentirà di pianificare le tecniche di combattimento, visionare i



punti strategici tramite telecamere virtuali o visuali satellitari, e ricevere preziose informazioni meteorologiche.

Dopo aver compiuto le dovute scelte, il vostro mezzo sarà pronto a partire. Diverse armi potranno essere montate sulla sua struttura: oltre al cannone da 30mm con controllo integrato nel casco del pilota (come in Comanche, basterà sparare per colpire automaticamente il bersaglio), potrete scegliere un carico di missili Hellfire a guida laser o radar, razzi Hydra da 70mm o missili AA Stinger a infrarossi.

Tutti gli strumenti di bordo si riveleranno indispensabili vista la diversità delle missioni a cui parteciperete: un totale di 5 schermi polifunzionali (2 del pilota e 3 del co-pilota) vi permetteranno di avere sempre sottocchio i dati di volo più importanti. Oltre a ciò sono presenti: il già citato sistema di targeting montato sul casco (IHADSS), le canoniche contromisure elettroniche, e i diversi tipi di radar. Le viste aggiuntive (TADS a laser e PNVs a infrarossi), unite alle telecamere esterne, saranno poi molto utili per trovare obiettivi e scovare veicoli nemici.

Ogni qualvolta riuscirete a portare a termine una campagna o un gruppo di incarichi singoli, riceverete una medaglia al valore che, unita alle promozioni di grado, vi porterà fino al rango di Maggiore (30 missioni completate) o addirittura a quello di Tenente

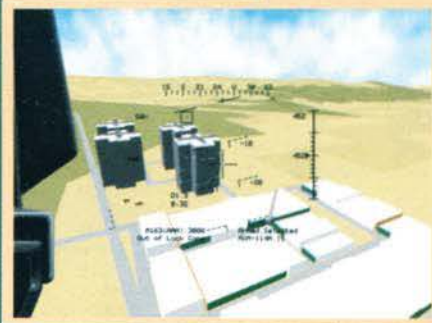
Colonnello (50 missioni), anche se il vostro obiettivo finale sarà in effetti uno solo: portare la pace nelle zone calde del mondo... con le buone o con le cattive!

**Fabio "FBS" Simonetti**

Alcuni serbatoi di petrolio arabi ripresi da una visuale laterale. La mancanza della cabina virtuale (utilizzata sia in Strike Commander che in TFX) non si fa sentire granché, anche se la sua presenza avrebbe accresciuto il realismo della simulazione.



Ecco un esempio della visuale notturna con il PNVs. Anche se nella realtà questo strumento è presente solo nei caschi dei piloti, questa ulteriore versione ci permette addirittura di visionare il nostro Apache mentre spara... davvero grande!



Un decollo da una portaerei nell'Oceano Indiano. Come potete vedere i velivoli nemici e le armi a lunga gittata hanno già iniziato a colpire le nostre postazioni: l'esplosione sull'imbarcazione ne è la prova tangibile.

La telecamera per l'ingaggio dell'obiettivo. Per un maggior effetto scenico ho appena sganciato 4 Hellfire su un carro blindato: come potete vedere lui si è accorto della mia presenza, anche se in effetti il suo pilota non ha una buona mira.

**PC+CDROM**

Avevo giocato qualche mese fa alla versione demo di Apache Longbow e sinceramente non mi aveva colpito gran-

ché: l'azione mi sembrava abbastanza ripetitiva e globalmente il gioco non mi era parso particolarmente esaltante. Provando questa versione finale mi devo invece ricredere: l'alta risoluzione viene sfruttata a dovere, il gourd shading sui mezzi è d'effetto così come gran parte della grafica (belli gli effetti d'ombra e il fumo). Il tutto si muove in maniera piuttosto buona in alta risoluzione (640x480) su un Pentium 90 e in più il sonoro è ottimo, sia per quanto riguarda le musiche delle schermate statiche, che per gli effetti in surround e il parlato durante il gioco.

La spiegazione di ogni missione sembra doppiata in italiano dallo stesso tipo che aveva dato la voce ai protagonisti di Alone in the Dark 3, Prisoner of Ice e il recentissimo Full Throttle, anche se questa volta il risultato è più che accettabile e non vi costringerà a imprecare contro coloro che lo hanno scelto, disattivando nel contempo il parlato...

Il modello di volo risulta piuttosto realistico e fedele a quello degli Apache originali: non che io sia mai stato su un AH 64 o su un qualsiasi altro elicottero da guerra, ma la completezza dei comandi e al tempo stesso la loro facilità di apprendimento possono essere solo indice di un prodotto più che buono. L'elevato numero di missioni d'allenamento e le campagne militari fanno di questo Apache Longbow una simulazione con una certa longevità, accresciuta dalla possibilità di sfidare fino a 16 avversari in rete o un amico tramite presa seriale o via modem.

Gli unici punti negativi che ho riscontrato nel gioco sono da attribuire soprattutto ai filmati tra una missione e l'altra: il tipo di compressione dell'immagine è veramente pessima, per cui la loro qualità risulta piuttosto scadente. La presentazione è poi piuttosto scarna, non vi sono musiche durante il gioco e, stranamente, non vi è tra i comandi una radio per comunicare coi compagni di squadra.

Nel complesso comunque, il gioco in questione si dimostra un buon prodotto, da tenere d'occhio soprattutto se siete dei fans di questo tipo di simulatori...

## HARDWARE

Apache Longbow, per funzionare a una risoluzione di 320x240, richiede come minimo un 486DX/33 con 8 Mb di Ram, SVGA, un CD-Rom a doppia velocità e 30 Mb liberi su Hard Disk. La configurazione ottimale per il funzionamento in SVGA 640x480 comprende invece un Pentium 90 con 8 Mb di Ram, SVGA, un CD-Rom 2x e 70 Mb su Hard Disk per l'installazione massima. Possono essere usate gran parte delle schede sonore in commercio e sono supportati i mouse compatibili Microsoft, Joystick Thrustmaster, Flightstick, Virtual Pilot nonché i Joy Advanced Gravis e diversi modelli di pedaliera.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

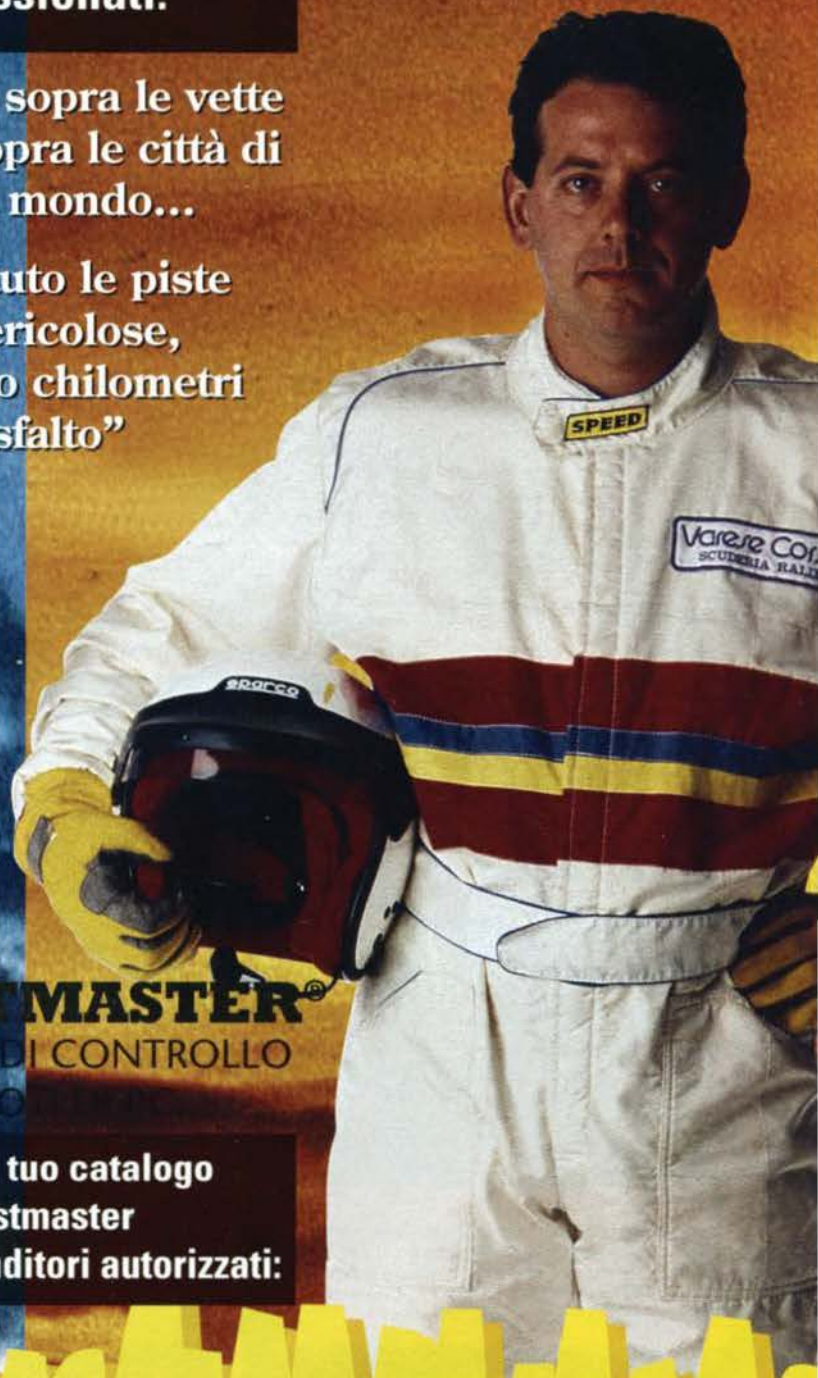
90  
GLOBALE



**Thrustmaster,  
periferiche  
di controllo  
professionali  
per i veri  
appassionati.**

“Ho volato sopra le vette  
più alte, sopra le città di  
tutto il mondo...”

“Ho battuto le piste  
più pericolose,  
divorando chilometri  
d'asfalto”



**HIGH-TECH**

**THRUSTMASTER®**  
PERIFERICHE DI CONTROLLO  
PER PILO

**Prenota il tuo catalogo  
Thrustmaster  
presso i Rivenditori autorizzati:**

ALEX COMPUTER - Torino - 011/7708959 - 4033529  
011/352282 - 4031114  
QUEEN COMPUTER - Torino - 011/3090202  
QUEEN COMPUTER SHOP - Torino - 011/3185666  
SOFTEL - Torino - 011/6690962  
HOBBYLAND - Biella (NO) - 015/32961  
ROSSI COMPUTER - Cuneo - 0171/603143  
CENTRO GIOTTO - Padova - 049/8074575  
COMPUGAMES VERONA - Verona - 045/596068  
COMPUTER POINT - Pordenone - 0434/28006  
GIARDINI DEL SOLE - Treviso - 0423/720419  
MOFERT 5 - Udine - 0432/294620  
TERMINAL SYSTEM - Udine - 0432/471366  
VIDEOLANDGAMES - Trieste - 040/369993  
COMPUTER LINE - Reggio Emilia - 0522/432679  
BRAIN PUMP - Bologna - 051/6145210  
INFOMASTER - S. Lazzaro di Savena (BO) - 051/462080  
INFOMASTER - Casalecchio di Reno (BO) - 051/576798  
NERI PUNTO GAMES - Forlì - 0543/401115  
COMPUTERMANIA - Ceparana (SP) - 0187/934573

ABM - Genova - 010/294636  
ELITE COMPUTER - Via Orsini 31R Genova - 010/3628342  
LAGO SOFTMAIL - Como - 031/300174  
FUMAGALLI - Lecco - 0341/363341  
PLAYMARKET - Milano - 02/76001348  
PER GIOCO - Milano - 02/29524256 - 86463414  
MONDADORI INFORMATICA - Milano - 02/55192210  
NEWEL - Milano - 02/39260744  
TC CENTRO - Milano - 02/76084526  
VIRTUALI - Milano - 02/461936  
FLOPPY - Varese - 0332/282389 - 830879

MEDIA WORLD - Curno (BG) - 035/461117  
Gallarate (VA) 0331/770776 - Mirabello di C. (CO) - 031/734831  
M. della Battaglia (PV) - 0383/892940  
Savignano sul Rubicone (FO) - 0541/348881  
GIOVANNI ARICO - Roma - 06/77206829  
PER GIOCO - Roma - 06/39737172  
LA CAMERA OSCURA - Napoli - 081/5795889  
MICROMEGA - Via Colombo 38 Avellino - 0825/21599  
Centro Direzionale Valle Mecca Avellino - 0825/782826  
SOUTHCOMPUTER - Via N. Bixio 32/32A  
Reggio Calabria - 0965/895277  
FUN POINT - Pistoia - 0573/20724  
PUNTO SOFT 3 - Via A. Guidoni 77/B Firenze - 055/4361522  
FUTURA 2 - Via Cambini 17/19 Livorno - 0586/838764  
ETA BETA - Via San Francesco 30 Livorno - 0586/886767  
GENIUS COMPUTER - Viareggio (LU) - 0584/388903  
IL COMPUTER - V.le Colombo 216  
Lido di Camaiore (LU) - 0584/618200  
PEGASO INFORMATICA - Fermo (AP) - 0734/227358  
COMPUTER POINT - Cagliari - 070/41609

**Software & Co.**

Via Mazzini, 12 - 21020 Casciago (VA)  
tel. 0332 / 223.305 - fax 0332 / 223.828



# SENSIBILE WORLD OF SOCCER



Editor tattico: interessante l'opzione "incolla" che velocizza notevolmente le operazioni di modifica.

Simone sta per gonfiare la rete della Vecchia Signora: questo è realismo! (E' deciso: XAM, dal prossimo numero, lo deghiamo ad "aiuto recensore budget & compilation". NdMax).



Certo, l'attesa è durata quasi un anno, ma alla fine SWOS è giunto a noi. Senza anticipare commenti o giudizi, tuffiamoci immediatamente nella descrizione sommaria di questo titolo (lo spazio, ahimè, è tiranno). Il gioco del calcio in formato digitale è stato finora presentato in tre ottiche differenti: quella del giocatore, dell'allenatore e del manager. I Sensible, partendo da un prodotto che apparteneva alla prima categoria, sono riusciti nell'intento di implementare anche le altre due. Quello che ne risulta, quindi, è un ibrido che ricopre in modo totale il contorto mondo del

pallone. Dopo lo spassosissimo filmato introduttivo, vi troverete dinanzi al menu iniziale dal quale poter operare le prime scelte. Si notano subito un paio di differenze rispetto al predecessore, prima fra tutte la presenza di un sottofondo musicale letto da una traccia audio, decisamente di buona fattura, che non vi costringerà a disattivare il sonoro a causa di qualche emicrania. Inoltre fanno la loro comparsa due nuove opzioni: queste sono la possibilità di fare carriera come giocatore/allenatore e la di gestione completa della squadra. In effetti quest'ultima aggiunta non

regala tutta quella libertà che mi sarei aspettato dal tanto decantato risvolto strategico del gioco. Nei panni di manager, infatti, vi verrà affidata solamente la gestione del parco giocatori, in particolare della loro compravendita. In questo senso sono state implementate due differenti modalità di acquisto: la prima consiste nel fare affidamento all'abilità del talent-scout di fiducia, fornendogli alcuni parametri relativi al giocatore al quale siete interessati (ruolo e peculiarità) e produce una lista dalle offerte presenti sul mercato; la seconda, invece, presuppone una certa conoscenza di base (che può derivare semplicemente dall'osservazione delle classifiche dei cannonieri nei vari tornei) e implica una diretta richiesta alla squadra nella quale milita il giocatore interessa. Al di là del discorso manageriale, l'aspetto più notevole e, nel contempo, innovativo, è rappresentato dal famigerato editor tattico. In questa sezione avrete la possibilità di modificare gli schemi presenti settando la posizione di tutti gli uomini in campo in base alla posizione della sfera. Naturalmente potrete salvare le vostre creazioni in modo da riutilizzarle in futuro. Fa capolino la sezione arcade, che sostanzialmente è rimasta invariata (niente rovesciate, dunque), salvo l'introduzione di un gradevole commento in tempo reale in italiano genuino. Notevole risulta poi il fatto che FINALMENTE è stata implementata una gestione degli incontri pari pari a quella reale: potrete dare uno sguardo a tutti gli incontri che vi aspettano in modo da pianificare meglio l'utilizzo delle vostre risorse; potrete addirittura assistere alle partite degli avversari per elaborare le migliori contromisure. Che dire, infine, della presenza di ben 1500 formazioni di tutto il globo, aggiornate per di più alla stagione '95-'96? Aggiungerei volentieri il box personaggi, ma, sfortunatamente non c'è spazio; vi lascio, dunque, al commento.

Massimo Svanon

Uno scorcio del filmato introduttivo: cosa si sono fumati i Sensible prima di fare le riprese?



## REVIEW



Finalmente il tanto atteso capolavoro dei ragazzacci di Jon Hare approda anche sui nostri PC: siete pronti a reggere il colpo?



Signore e signori, il Dream Team...

### PCCO

SWOS è un classico. A questa premessa mi vedo, però, costretto ad aggiungere un paio di appunti, dovuti più

che altro alla mia inguaribile pignoleria. Il primo riguarda la mancanza di una sezione di allenamento, che sarebbe risultata molto utile per testare le tattiche create ad hoc. A proposito di queste ultime, devo sottolineare come abbia preferito l'editor di World Cup '94 che rimane, a mio modo di vedere, il migliore: nel prodotto US Gold, durante il settaggio della posizione degli uomini in campo, oltre alla posizione della palla era considerata anche la fase di gioco (attacco o difesa); in pratica quando gli avversari portavano avanti un'azione, si teneva la squadra corta premendo il portatore di palla e non appena la stessa era riconquistata, si poteva creare qualche spazio o fare qualche verticalizzazione. Tutto ciò qui non è possibile. L'ultimo particolare che mi ha un tantino indisposto è la mancanza, in tutta questa marea di menu, di un database con le caratteristiche dei giocatori, sicché non è possibile quantificare le loro potenzialità.

Tirando le conclusioni, SWOS è un prodotto che non dovrebbe mancare nelle case di qualsiasi appassionato; se doveste avere i soldi contati, comunque, il mio consiglio è quello di aspettare le recensioni di Actua Soccer e FIFA '96.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'

94  
GLOBALE





# SIM ISLE™

Cosa ne pensi di trasferirti ai Caraibi?



Puoi gestire un ecosistema di foreste e assumere il controllo di isole tropicali. Vedrai scenari mai visti, incontrerai specie animali sconosciute e in via di estinzione. Dovrai resistere agli attacchi alieni e indigeni. Sarai tu l'artefice del delicato equilibrio tra interessi e natura.

DA DICEMBRE:  
COMPLETAMENTE IN ITALIANO  
CD.Rom L. 99.900

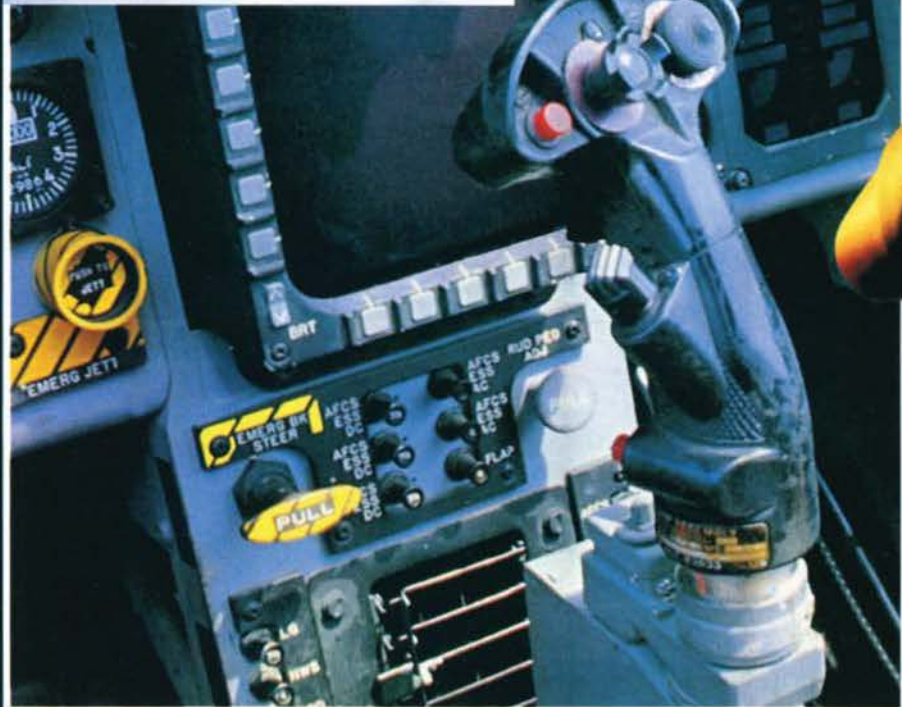
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



NUMERO VERDE  
167 - 821177



# CON F 15E IMPUGNA LA VITTORIA!



## F 15E EAGLE

TOP DELLA GAMMA IN ASSOLUTO / NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING / CONTIENE 35 CONFIGURAZIONI PRE-PROGRAMMATE PER I SIMULATORI PIU' FAMOSI / 5 TASTI PROGRAMMATI PER ATTIVARE LE FUNZIONI DEL VEIVOLO (CHAFF, FLARES, RADAR...) / CUFFIE STEREO, HARRIER ASSAULT, CD ROM TUTORIAL COMPRESI / EEPROM INTERNE PER LA MEMORIZZAZIONE DELLE CONFIGURAZIONI ANCHE A PC SPENTO

MANUALE INTERAMENTE  
IN ITALIANO



## F 15E TALON

NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING / 5 TASTI PROGRAMMABILI PER ATTIVARE LE VARIE FUNZIONI DEL VELIVOLO (CHAFF, FLARES, RADAR ON/OFF...) / MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO

## F 15E RAPTOR

NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING / CASTLE SWITCH E HAT SWITCH / MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO

## F 15E HAWK

NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE PARTICOLARI / E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO / TECNOLOGIA SATURN RING







ROBERTA WILLIAMS'

# KING'S QUEST VII

THE PRINCELESS BRIDE

CD-MPC

PROGRAMMA  
E MANUALE  
IN ITALIANO



Ora puoi  
fantasticare



Allo scoccare del decimo anno dalla prima uscita di KING'S QUEST, ritorna il settimo episodio della famosissima serie "fantasy".

Con il suo enorme manoscritto ambientato in 6 diversi mondi, i suoi 70 personaggi che interagiscono per tutto il gioco, le centinaia di animazioni spettacolari, KING'S QUEST VII rappresenta il progetto più maestoso della SIERRA, sviluppato utilizzando un'animazione mozzafiato.



SIERRA

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

**LEADER**  
DISTRIBUTIONE

NUMERO VERDE  
167 - 821177



## A LOOK IN THE FUTURE

### L'AUDIOGENIC NELL'ODISSEA



Se vi piacciono gli arcade/adventure alla Shadow of the Beast, potreste trovare davvero molto interessante quest'ultimo gioco dell'Audiogenic, che pare promettere davvero bene. Odyssey non offre nulla d'innovativo sul piano della giocabilità, ma almeno sembra divertente. Una delle maggiori caratteristiche del gioco sarà quella che vi permetterà di trasformarvi in diversi tipi di animali, compresi gli insetti (tipo ragni, scarafaggi, etc.), il che apre tutta una nuova serie di prospettive che sicuramente andranno a beneficiare sulla longevità in generale. L'uscita è imminente, tanto che contiamo di recensirlo sul prossimo numero.

ciare sulla longevità in generale. L'uscita è imminente, tanto che contiamo di recensirlo sul prossimo numero.

### UNA BOMBA AL BASIC

Al vasto panorama delle nuove software house per Amiga, si aggiunge la Leading Edge, un gruppo di sviluppatori davvero in gamba, intenzionati a lanciare sul mercato dei giochi degni di tale nome. Il primo dei loro prodotti è Blitz Bombers, chiaramente ispirato a quel mito Bomberman (conosciuto dagli amighisti con il nome di DynaBlaster). Come si deduce dal nome, si tratta di un titolo programmato completamente in Blitz-Basic, destinato fra l'altro ai soli possessori di macchine AGA; questi potranno presto sollazzarsi con ben 80 livelli, sette scenari e un'incredibile opzione a OTTO giocatori contemporanei, grazie alla possibilità di collegare due Amiga via seriale. In cantiere anche un picchiaduro alla Virtua Fighter (completamente poligonale), sicuramente degno di attenzione.

### PLAYER MANAGER 2 AGA

Stranamente in ritardo, la versione AGA Player Manager 2 sta per arrivare in tutti i negozi e fortunatamente non sarà solo più bella da vedere. Pare infatti siano state apportate alcune modifiche alla struttura di gioco, con varie aggiunte dal lato delle opzioni, che speriamo migliorino la giocabilità in maniera soddisfacente.

### STREET FIGHTER AGA

Come era logico aspettarsi, anche la versione per A1200 di Super Street Fighter II, targata US Gold, si è rivelata un mezzo bidone. Grafica e sonoro ancora ben distanti dalla versione PC e una marea di bug caratterizzano il mediocre lavoro svolto dai Freestyle. La giocabilità tutto sommato si salva, ma sfortunatamente l'uomo è dotato sia di vista che d'udito... non ci resta che sperare nel miracolo GAME-TEK.



### FINALMENTE UN NUOVO SHOOT'EM-UP

Che ormai gli shoot'em-up siano un genere finito lo si era capito da tempo, ma ciò non toglie che rimangano i giochi più divertenti e chiassosi in assoluto. Sfortunatamente in questi ultimi tempi non se ne sono visti molti (l'ultimo spara e fuggi degno di tale nome l'ho giocato su PlayStation), ma non disperate, fra breve potremo sollazzarci con Atrophied. Programmato dalla neonata Intersect, questo prodotto si preannuncia davvero entusiasmante, grazie all'utilizzo di nuove tecniche di programmazione che sfrutteranno l'AGA in maniera mai vista (e sarebbe ora!). Per adesso non ci sono molti dettagli, però non appena avremo qualcosa fra le mani non esiteremo a informarvi, promesso!

### TURBO TRAX SULLA DIRITTURA D'ARRIVO

Dopo una lunghissima attesa, dovuta a non si sa bene quali problemi, Turbo Trax, l'attesissimo arcade alla Overdrive programmato dalla Arcane, sta per vedere la luce. Se tutto va bene (incrociamo dita, gambe, occhi...), dovremmo riuscire a proporvi la recensione completa sul TGM di Natale (che bel regalo, eh?).



### FLIPPATI ALLA GRANDE

Come ho già scritto nel corso della recensione di Pinball Mania, in Inghilterra esiste la possibilità di acquistare un nuovo gioco di flipper per A600 (ma presto disponibile anche per 1200) programmato da dei tizi svedesi (il che non è male, considerato che anche i Digital Illusion lo sono) alquanto bravi. Purtroppo non ho fatto in tempo a reperirvi l'esatto recapito necessario per acquistare questo gioco, ma vi prometto che rimedierò al più presto possibile. Giurin giurella.

### L'ANGOLO DEL TEXTURE MAPPING

Questo mese lo spazio scarseggia e le novità sono poche, ma del resto dopo l'uscita di tutti questi cloni di Doom non ci si poteva non aspettare una battuta d'arresto. Per quanto mi riguarda posso annunciarvi con estrema fierezza d'essere diventato betatester di Breathless, l'ormai conosciutissimo gioco dei Fields of Vision. Vi posso assicurare che la "creatura" sta venendo su davvero bene (colgo l'occasione di scusarmi con Pierpaolo di Maio per la mia latitanza in fase di "testing"; purtroppo ultimamente non ho avuto molto tempo, ma giuro che rimedierò). Passiamo oltre a atterriamo nell'incredibile mondo di Aminet, dove questo mese ha fatto la sua comparsa un altro engine programmato in AMOS, solo che questa volta funzionava DAVVERO! Certo era pieno di bug e imprecisioni, ma considerato il linguaggio utilizzato, si può quasi gridare al miracolo.



Sul versante giochi si sta creando una certa attesa dietro Cytadel (o Cytadela, ancora non si è capito), il primo Doom per A600. Comunque non aspettatevi riscontri clamorosi dal punto di vista tecnico (manca anche il classico effetto "ondulante"), ma da quel che si è visto, il gioco dovrebbe offrire un'azione un po' più varia del solito "trova l'alieno e ammazzalo".

Grosse novità anche per Gloom. La Black Magic, forte del successo del suo prodotto, sta per lanciare tutta una nuova serie di titoli, fra i quali spicca Gloom Deluxe, ovvero una versione dedicata a tutti i possessori di Amiga (anche quelli senza chip-set AGA) con almeno 2MB di ram e scheda acceleratrice (minimo 68020, si suppone). Per chi invece ha già finito il primo Gloom sarà presto disponibile un data disk, che presenterà tutta una serie di nuovi livelli e una grafica nettamente migliorata.

I possessori di CD32 potranno invece sollazzarsi con Gloom 2, che nonostante il nome non presenterà grosse novità dal punto di vista tecnico, ma solo dei nuovi livelli, assolutamente inediti.

### TENNIS DA CAMPIONI

Pubblicato dall'Audiogenic (che sembra ritornata a programmare giochi su Amiga a tutto spiano), Super Tennis Champ si propone come una delle migliori simulazioni tennistiche in assoluto.

Oltre ad avere un'ottima impostazione grafica, STC possiede una splendida opzione per quattro giocatori contemporanei, cosa resa possibile grazie a uno speciale adattatore da collegare alla porta parallela.





# WORMS

WORMS © 1995 TEAM 17 SOFTWARE LIMITED. WORMS PLAYABLE PC DEMO - <http://www.team17.com/>



ocean

TEAM 17



# VUOI VERMICIDIARE QUALCUNO?

## TOGLITI LA SODDISFAZIONE DI ESSERE DAVVERO INVINCIBILE!

Bazooka, missili a ricerca, dinamite, granate, pecore detonanti e altro.  
Oltre 1000 frame di animazione.

Combattimento verme contro verme.

Con l'opzione multi-player sfida in scontri aerei o  
terrestri fino a 16 nemici.



# WORMS

## MANUALE IN ITALIANO

CD.Rom L. 99.900

PC.Disk L. 89.900

AMIGA L. 79.900



NUMERO VERDE  
167 - 821177





**Cosa succede quando uno dei maggiori rappresentanti della "scena italiana" si mette a programmare un gioco? Che son dolori per tutti...**

Il nome Fabio Bozzetti non dirà molto alla maggior parte dei lettori, ma i più attenti avranno riconosciuto in questo ragazzo un coder ricco di talento, facente parte del famoso gruppo RamJam, la cui fama è ben nota in tutta Europa. Chi ha avuto modo di leggere la loro magazine su disco, The Chart, sa bene che si tratta di gente davvero in gamba, apprezzata anche e soprattutto all'estero, dove l'aspetto "scena" è decisamente meno "underground" che non qui in Italia, dove

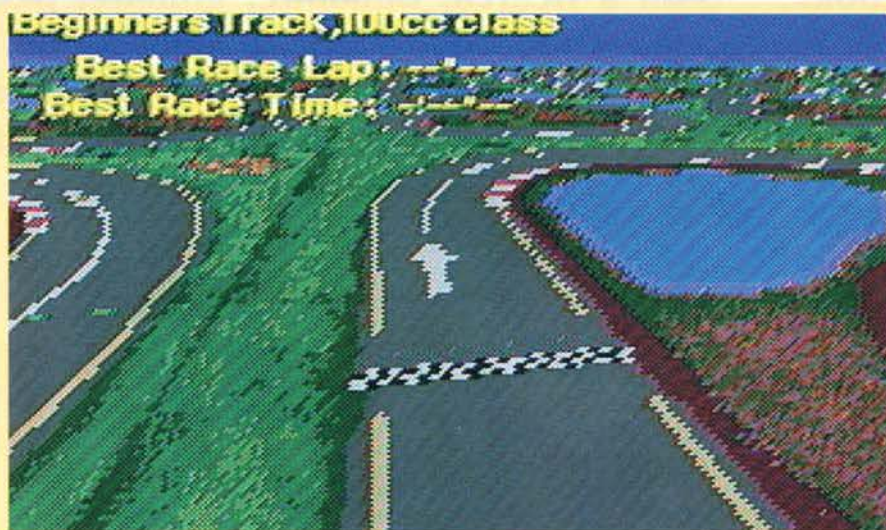
spesso si ha l'impressione che ci sia più gente interessata a crackare i giochi, piuttosto che a metterli in commercio. Certo è vero che ultimamente le cose stanno assumendo una piega diversa, tant'è che molti gruppi prima sconosciuti stanno uscendo dall'ombra: di questo abbiamo ottimi esempi, come nel caso dei Biosynthetic Design, che con il loro "Tenebra" sono riusciti a piazzarsi al quarto posto (ma meritavano molto di più) nella demo competition



sione. Parliamo ora del gioco vero e proprio, che si presenta come un simulatore di go-kart (idea questa già di per se originale), che pone la propria enfasi sull'eccezionale engine grafico destinato a gestire i movimenti della pista. Eh già, perché al contrario di altri arcade (come nel caso di Lotus), i percorsi non sono lineari e non ci costringono a seguire un andamento predefinito.



Un grosso premio a chi indovina il significato occulto di questa schermata



E' appena scattato il verde (si fa per dire) e siamo già nel pieno della gara.

Questa è la visuale più rialzata fra quelle disponibili nella modalità 3D; è anche la più comoda, a mio parere.



del Somewhere in Holland '95. In ogni caso fa piacere notare che l'Italia abbia finalmente raggiunto una posizione di rilievo, posizione a mio parere destinata a consolidarsi in futuro (fidatevi, so quello che dico), con prodotti sempre più competitivi. Non meno apprezzabile il fatto che questi gruppi continuino strenuamente a programmare su Amiga, nonostante l'incertezza di questo mercato (comunque in ripresa, visto l'aumento progressivo dei titoli in uscita) e la sempre maggiore diffusione del PC nel mondo. Ma si sa, la "scena" vive sull'Amiga e del resto guardando gli incredibili demo che fanno capolino a ogni party, ci si rende conto che questo computer è ancora ben lontano dal pensionamento.

Molto volte si è un po' troppo sottovalutato l'AGA, ma vi assicuro che nonostante le strane prese di posizione da parte di alcune software house (vedi i Digital Illusions, che hai tempi denigrarono non poco questo chip-set), siamo ancora ben lontani da un suo completo sfruttamento, almeno in ambito videoludico.

Del resto tre anni fa chi se li sarebbe immaginati titoli del calibro di Gloom, Alien Breed 3D, Breathless, etc.? Pensateci un attimo: come si fa a giudicare le capacità di una macchina dalle prime impressioni? Ci sarebbe da fare un lungo discorso su questo argomento, ma non vorrei davvero rubare ulteriore spazio alla recen-

Ecco la famosa visuale dall'elicottero che introduce l'inizio di ogni gara. Ovviamente rotea e zooma.

Insomma avete presente il Mode7 del SuperNES? E F-Zero o Mario Karting? Bene, in quei casi non era la macchina a seguire la pista, ma la pista a seguire la macchina, capito? Virtual Karting funziona nello stesso modo, perciò quando andrete a curvare, vedrete tutta la pista roteare davanti ai vostri occhi, con un effetto decisamente più realistico del normale.

La prospettiva 2D in questo momento è al massimo dello zoom a causa della bassa velocità a cui stiamo viaggiando.





## ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

Vi ricordate di questo motto, visto chissà quante volte nei demo di 3/4 anni fa? Beh, Fabio sempre intenzionato a ribadire il concetto, visto che i suoi progetti per il futuro hanno davvero dell'incredibile.

Partiamo con il prodotto più vicino al completamento, ovvero StarFighter, un shoot'em-up in 3D texture mapping, in grado di spazzare via senza troppi problemi Gloom, Fears e Alien Breed 3D. Questo nuovo gioco vanterà un'incredibile routine grafica mai vista prima, che si baserà sui principi del ray-tracing (!!!). Il bello è che viaggerà a 25frame al secondo su un 1200 di base (e qualcuno ha avuto il coraggio di premiare Guardian per la sua grafica...). Sarà presente anche una sezione alla Doom (Maverick ci tiene a precisare che non si tratterà affatto di un clone, bensì di una vecchia idea mai portata a termine) e ovviamente verranno sfruttate tutte le eventuali espansioni di memoria e le schede acceleratrici, il che non solo permetterà una maggiore fluidità d'aggiornamento, ma anche un incremento del numero degli oggetti su schermo.

E' poi vicino al completamento un motore

stile Descent (pertanto in vero 3D), che nella versione finale girerà a 25fps, in full-screen, su un 1200 di base. Non parliamo poi di un possibile gioco alla Daytona, che potrebbe funzionare persino su un 1200 standard, anche se la presenza di una CPU veloce e un buon quantitativo di RAM faciliterebbe non poco le cose (speriamo che Amiga Technologies si muova velocemente in questo senso).

Se questo vi sembra incredibile, aspettate di vedere il nuovo metodo di ray-tracing che Maverick sta mettendo a punto: questo engine sarà così potente da garantire una rappresentazione grafica del mondo esterno assolutamente incredibile, superiore anche a quella vista in giochi come Flight Unlimited. Tutto ciò permetterà, tanto per farvi un esempio, di ammirare una montagna perfettamente riflessa in un lago... Per questo miracolo occorrono circa 120 cicli CPU, per un totale di 160000 pixel al secondo nella modalità full screen, ma la cosa incredibile è che il tutto funziona a 25fps su un 68030 a 50MHz.

Non si può che augurare tutto il bene possibile a questo ragazzo, che ormai è nelle vostre mani: infatti, se questi progetti diventeranno realtà dipenderà solo dall'esito delle vendite. Quindi fatemi un favore, **NON COPIATELO, NON CRACKATELO E SOPRATTUTTO NON COMPRATELO PIRATA!**



Purtroppo, a causa della speciale tecnica utilizzata per lo scaling, la qualità delle foto non è eccelsa e mostra delle notevoli righe diagonali in fase di grabbing. Non è colpa nostra!

Ottenere una simile meraviglia dev'essere costata non poco fatica al nostro Fabio, che ci tiene a precisare che la tecnica utilizzata per questo gioco è assolutamente innovativa e non ha niente a che fare con chunkycopper o chunky2planar. Una cosa è certa, il gioco gira a 25 frame al secondo anche su un 1200 di base, il che è tutto dire.

Inoltre esistono diverse visuali per accontentare un po' tutti, sia quelli che amano il brivido di giocare direttamente in prima persona (come HYPE, che è l'unico al mondo che riesce a non vomitare con la visuale interna di WipeOut per Play Station), sia quelli che preferiscono una maggiore visibilità, possibile solo con le inquadrature alte. Sono comunque disponibili quattro diversi settaggi.

Se invece proprio non sopportate l'idea di giocarci in prima persona, potrete sempre usufruire della modalità 2D, vista dall'alto, con tanto di pista roteante e zoomante (i livelli di zoom variano a seconda della velocità a cui state andando). Il tutto sempre a 25Hz: se poi non vi dovesse bastare, sappiate che potrete diminuire le dimensioni dello schermo e quindi viaggiare al cinquantesimo (il discorso ovviamente non vale se disponete di un 1200 accelerato).

Lo scopo del gioco è decisamente palese: utilizzando il vostro go-kart, dovrete gareggiare e vincere su tutte e tre le piste che Virtual Karting vi mette a disposizione. Queste sono divise per gradi di difficoltà: ovviamente mentre la

"beginner" si presenta abbastanza lineare e facile da completare, la "hard" vanta delle curve da capogiro ed è quindi molto più difficile da "domare", anche se alla fine dà tutta un'altra soddisfazione... sì, insomma, ci siamo capiti.

Esistono inoltre due classi di kart, che si differenziano per il tipo di motore installato: 100cc nel primo caso e 125cc nel secondo. Può sembrare poco, ma sulla pista ci si rende presto conto che un 125 non è solo decisamente più veloce, ma anche più difficile da controllare; comunque sono sicuro che alla lunga finirete con il preferire le alte velocità alla parziale sicurezza del 100cc.



Il "muso" del vostro go-kart non vincerà certo un premio per il design.

Un'altra ottima trovata del gioco (o meglio del suo programmatore) è stata quella d'inserire una visuale a mo' di elicottero prima dell'inizio di ogni gara, in modo tale da dare al giocatore un'idea della pista che sta andando ad affrontare, il che in alcuni casi



# REVIEW



Il dettaglio grafico dei concorrenti non è eccezionale, ma rende comunque bene in movimento.

potrebbe rivelarsi abbastanza utile.

VK, nonostante la sua origine arcade, non tradisce l'aspetto "simulativo", tant'è che il go-kart risponde in maniera assolutamente realistica e consona alla realtà, rendendo quindi il "feeling" di guida per nulla distante da quello che si proverebbe su una vera macchina da competizione.

Insomma, si tratta di una simulazione completa, assolutamente innovativa dal punto di vista tecnico e incredibilmente giocabile; speriamo solo di vedere più spesso titoli come questi.

Mirko "TMB" Marangon



Virtual Karting è sorprendentemente giocabile, molto più di quanto potessi immaginare. Non solo si ha sempre l'impressione

di avere il pieno controllo del proprio mezzo, ma addirittura si viene a creare quell'atmosfera di sfida che difficilmente trova eguali in altri giochi. Graficamente è notevole, anche se si nota la forte retinatura applicata per evitare i soliti problemi di pixel 2x2 e i colori risultano essere un po' scarsi. Comunque sia, vedere tutto il paesaggio che ruota a piena velocità su un 1200 base è notevole. Lascia un po' perplessi invece la visuale dall'alto (quella 2D), sinceramente mal realizzata e di poca praticità - quantunque dimostri le capacità del motore grafico. Poteva invece essere realizzato meglio il go-kart in se stesso, che sembra davvero digitalizzato e sbattuto nel gioco senza troppa attenzione. Quando però siete a bordo del vostro "bolide" e la pista vi schizza intorno, tutto passa in secondo piano e il divertimento prende il sopravvento, il che alla fin fine è la cosa più importante.

Finisco con un appello: speriamo solo che qualcuno si decida a importare l'OTM qui in Italia...

## H A R D W A R E

VK gira tranquillamente su un 1200 standard e può essere installato su HD, ma in quest'ultimo caso dovrete avere almeno 2.5MB di RAM per lanciarlo da WB. Sono supportate sia le CPU veloci che l'eventuale fast RAM aggiuntiva.







**Il più atteso di tutti i cloni di Doom per Amiga, il più contestato, il più stupefacente (forse). Insomma, siamo di fronte a un capolavoro o a un bidone colossale? Leggete e saprete.**



chissà quale incredibile capolavoro, puntualmente smentito. Fears in un certo qual modo fa parte di questa infinita saga di titoli deludenti, che per motivi magari futuri, finiscono con il perdersi in un bicchiere d'acqua (molte volte per alcune trovate in fase di programmazione che solo un'entità sovranaturale potrebbe decifrare). Prendete Frontier II per esempio: presentato come uno storico seguito, in grado di rimediare a tutti i bug del primo

capitolo, è poi risultato ancora meno giocabile e apprezzabile rispetto a questo, deludendo tutti i fan. Comunque prima d'iniziare a criticare quest'ennesimo clone di Doom, vediamo di analizzarne le origini, davvero singolari in un certo senso.

Non è un mistero che da qualche anno a questa parte la "scena" abbia incominciato a interessarsi ai videogiochi, precedentemente snobbati perché ritenuti "degradanti" nei confronti dell'Amiga (che agli occhi degli utenti ha sempre mantenuto un'identità "giocattolosa", davvero antipatica agli utilizzatori "seri" di questa macchina).

Così, a insaputa dei più, molti dei giochi più famosi (vedi SuperStardust) sono stati programmati da questi genietti dell'Assembler, in grado di rivoltare l'hardware di Amiga come un guanto. Fears è il primo titolo con una storia "alla luce del giorno", anche e soprattutto grazie ai programmatori, che in questi mesi hanno rilasciato diverse versioni del loro prodotto su Internet (peccato solo che qualche idiota si divertisse puntualmente a crackarle, con tanto di trainer...) e/o attraverso le più famose riviste inglesi (The One, Amiga Format, CU Amiga e via dicendo).

Dovete sapere che in principio Fears faceva parte di un demo (Motion) rilasciato durante il Party '94, in Danimarca, dov'era riuscito non solo a classificarsi terzo (e vi assicuro che è un risultato davvero eccezionale, vista la concorrenza), ma anche a colpire l'attenzione di tutti gli amighisti, grazie a un'incredibile sezione "Doom-style", subito definita come una delle migliori in assoluto.

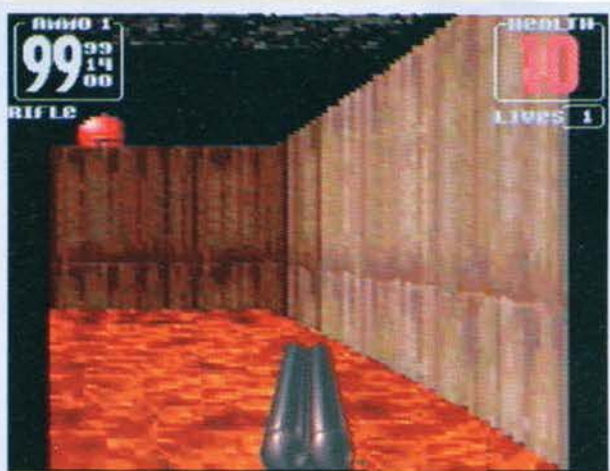
I Bomb, probabilmente galvanizzati dalla cosa, hanno ben pensato di sfruttare quell'engine per dar vita a un gioco in carne ed ossa (si fa per dire). Ovviamente con il passare dei mesi si son fatti passi da gigante; figuratevi che inizialmente Motion non girava neppure su 68030/040 e oltretutto l'engine non era minimamente ottimizzato per i processori veloci.

Da lì a poco saltarono fuori i primi demo giocabili, che incominciarono subito a sollevare un vespaio di polemiche: le prime critiche giunsero direttamente all'aspetto grafico, giudicato troppo sgranato e impreciso, per non parlare della pessima gestione della prospettiva e di una discreta incompatibilità sia con l'A4000 che (incredibile

ma vero) con il CD32.

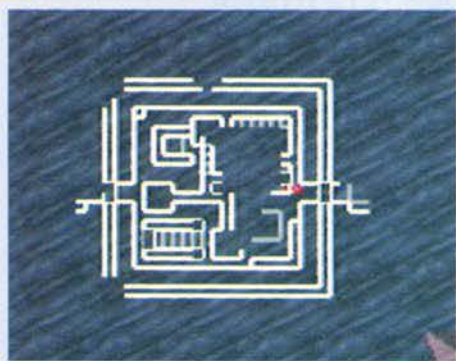
L'ultimo demo visto su Aminet, risalente al giugno scorso, presentava parecchie novità come l'effetto dithering, praticamente una tecnica (abbastanza primitiva a dir la verità) studiata per diminuire l'inevitabile effetto pixelloso, e la presenza di due nuove opzioni davvero interessanti ma purtroppo non

Come spesso accade nell'universo videoludico, moltissimi giochi vengono così lungamente attesi, annunciati e pompati, che alla fine si finisce quasi sempre con l'aspettarsi



Uno dei tanti (troppi) fossi di lava dai quali non è possibile uscire se non morendo.

Lo zoom degli sprite funziona abbastanza bene, ma non aspettatevi miracoli.



La mappa funziona abbastanza bene, anche se ogni tanto lascia un po' a desiderare in quanto a nitidezza.

Questa specie di mostro volante non si muove, ma in compenso è davvero resistente.





Cosa dire... Fears non è proprio un capolavoro di originalità e questa foto lo dimostra ampiamente.

opzioni davvero interessanti ma purtroppo non ancora implementate.

Ovviamente, nella versione finale è possibile utilizzarle: si tratta della possibilità di giocare via seriale e di crearsi nuovi e incredibili livelli, utilizzando un potentissimo editor interno. Si tratta di due caratteristiche diverse, ma nello stesso tempo decisive per quanto riguarda la longevità.

Purtroppo non è tutto oro quel che luccica e alla lunga vi accorgete che giocare via link non è così divertente come una sfida ad Alien Breed 3D o a



Ogni tanto il gioco ci fa la grazia di regalarci una vita.

Ed ecco il famigerato editor... peccato non sia possibile caricare texture esterne.

Gloom, questo proprio per alcune deficienze del gioco che andremo a vedere in seguito. Per ciò che concerne l'utilizzo dell'editor ci sono parecchie lacune da segnalare: prima di tutto mi sembra assurdo non aver implementato la possibilità d'importare nuovi brush sia per le texture standard che per gli altri elementi grafici. Questa mancanza è a dir poco disdicevole (ma come parlo?) e l'utilizzo dell'editor perde praticamente di utilità, dato che non sarà mai possibile crearsi nuove armi,



importare effetti sonori, sprite, texture e via dicendo.

Sul gioco in sé non c'è molto da dire: si tratta del solito Doom, ed è quindi pieno di labirintici livelli (purtroppo tutti al chiuso e si sente una reale mancanza di scena all'aperto come nel caso di AB3D) in cui dovremo destreggiarci fra interruttori nascosti, mostri sempre più brutti e armi di varia potenza con cui difenderci. Quest'ultime non brillano certo per l'originalità: avremo infatti a nostra disposizione un minacciosissimo pugnale, il solito shotgun, il rotellone (non ha bisogno di ulteriori presentazioni), un fucile al plasma, il megacannone lanciamissili e una sega circolare, che assomiglia in modo preoccupante a uno di quegli strani aggeggi presenti negli studi dentistici.

Come al solito non è possibile salvare durante il

La mappa non ha una grossa funzionalità, ma almeno è bella.

gioco (dev'essere una fissa dei programmatori), ma solo al termine di un livello, utilizzando un dischetto a parte (altra rottura).

A questo punto mi sembra non ci sia altro da aggiungere: vi lascio quindi al polemicissimo (come sempre) commento.

Mirko "TMB" Marangon

## AI200

Eccoci giunti all'ora della punizione! Come sempre accade in questi casi, dà quasi fastidio giudicare un gioco così lungamente atteso e contestato.

Proprio ieri ho avuto modo di leggere la recensione di Fears su due differenti testate inglesi e mi sono reso conto di quanto sia difficile essere obiettivi: i voti infatti risultavano indiscutibilmente opposti. Da una parte c'era chi lo lodava all'inverosimile giudicandolo il miglior Doom-clone per Amiga, mentre dall'altra veniva stroncato clamorosamente con un 40% giustificato da una presunta mancanza di giocabilità.

In entrambi i casi non mi sono trovato d'accordo. Fears non è da condannare, tantomeno da elogiare: si tratta di un gioco tutto sommato carino, afflitto però da alcuni difetti che lasciano davvero l'amaro in bocca. La grafica, benché a pieno schermo e decisamente più definita e colorata di Gloom, soffre di una visuale troppo rialzata, tanto che molte volte riesce davvero difficile riuscire a capire dove si stia andando. A causa di questo problema di prospettiva, capita spesso di cadere in fosse piene di lava senza nemmeno rendersene conto!

Proprio quest'ultima caratteristica penalizza maggiormente il gioco. Cadere in un baratro equivale a morte certa: non è infatti possibile risalire in nessuna maniera, non ci sono passaggi segreti, ascensori nascosti, nulla, niente, nada... assurdo, soprattutto se considerate che i livelli sono pieni zeppi di queste maledette voragini! Per giunta capita spessissimo di venire colpiti alle spalle dai vari nemici, ma la cosa snerbante è che occorre davvero un mucchio di tempo prima di riuscire a girarsi completamente: figurarsi poi prendere la mira e sparare (sempre che nel frattempo il simpatico mostriciattolo non si sia ritirato nelle ombre, il che non è affatto raro).

Non parliamo poi della possibilità di muoversi di lato, che oltre ad essere scomoda (la posizione dei tasti poteva essere meglio concepita e poi perché non renderli ridefinibili?), risulta pericolosa al punto che molte volte è preferibile beccarsi due colpi faccia piuttosto che cercare di muoversi lateralmente, correndo il rischio di cadere nel solito baratro di lava senza uscita.

Certo, una volta imparati a memoria i livelli ci si diverte, ma alle prime partite la voglia di resettare è davvero tanta (io al terzo livello sono stato colto da una crisi mistica, vedevo Max che m'inseguiva brandendo una clava, poi mi sono reso conto che era solo un sogno... la realtà è ben peggiore!). Indubbiamente si tratta di una produzione interessante ma, se cercate un gioco in grado di competere con AB3D o Gloom, vi consiglio di aspettare Cytadel o, meglio ancora, Breathless.

## H A R D W A R E

Fears gira discretamente su un 1200 di base, ma ovviamente giocare in full-screen è quasi un suicidio. E' consigliato quindi un processore degno di tale nome e possibilmente una manciata di fast ram (che non fa mai male). Purtroppo il gioco non è installabile su hard disk, ma almeno risiede su due soli dischetti. Supportato (e ci mancherebbe altro) il drive esterno.

PRESENTAZIONE 80

GRAFICA 80

SONORO 80

GIocabilità 80

LONGEVITA' 80

GLOBAL E





Quest'ennesima simulazione di flipper ha davvero una strana storia alle spalle: è nato inizialmente come un'ennesima operazione commerciale per PC (tutto fa brodo), per giunta programmato da quei disgraziati della Spidersoft (avete presente Pinball Deluxe, quello con i quattro tavoli di Pinball Fantasies, più altri quattro davvero brutti? Indovinate un po' di chi erano questi ultimi?), che probabilmente non hanno ancora imparato né a programmare, né a disegnare.

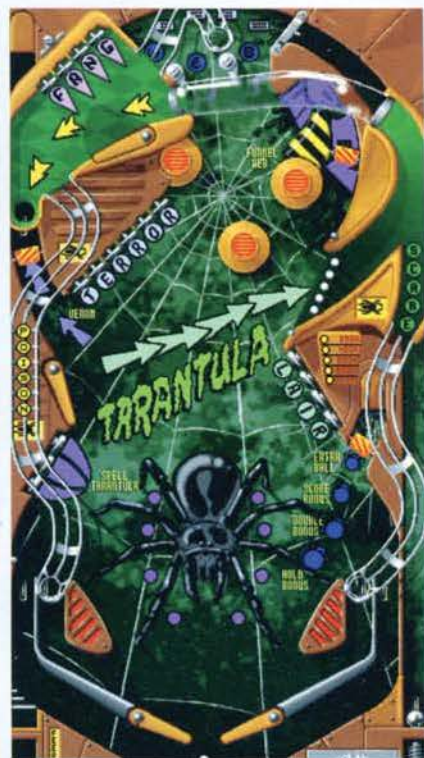
Purtroppo già la versione per picchio non ha certo entusiasmato le masse, un po' per il design, veramente schifido, un po' per le routine della sfera, davvero poco convincenti e ben distanti dalla precisione di quelle viste più volte nei capolavori della 21th Century.

Come si spiega allora questa conversione, saltata praticamente fuori dal nulla? Ok, è vero che

### Dopo l'incredibile successo Pinball Illusions era lecito aspettarsi un nuovo gioco di flipper. Non così brutto, però.

occhi degli utenti.

Ma ciò che mi dà davvero fastidio è la sfacciataggine di questo Pinball Mania; dico, come diavolo si fa a pubblicare un prodotto del genere, quando da almeno quattro anni a questa parte sono usciti dei simulatori eccezionali, che TUTTI conosco bene?

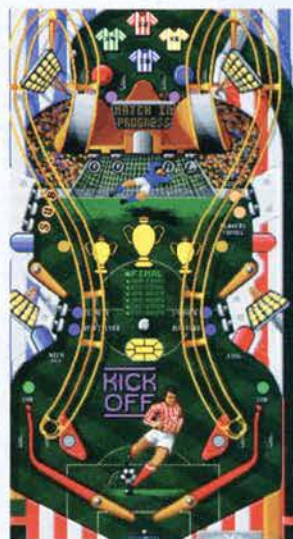


Andiamo per gradi. La prima cosa che sorprende di questo gioco è il fatto di richiedere espressamente il chip-set AGA: le mie idee a questo proposito le conoscete bene. Mi sono sempre battuto per un mondo migliore, un mondo privo di Amiga senza hard disk, nel quale tutti possiedono almeno un 1200 con la scheda acceleratrice, ma questa volta non posso far finta di niente. Pane al pane e vino al vino: Pinball Mania è un giochino che avrebbe potuto girare tranquillamente su un A500, senza nemmeno l'espansione di memoria; non v'è infatti nemmeno l'ombra dei 256 colori, di modalità grafiche avanzate e via dicendo. Il disegno dei tavoli, come ho già scritto, è davvero penoso; approssimativa la grafica e assolutamente assenti le sfumature e gli stupendi colori visti in Pinball Illusion. Lo stesso discorso lo si può applicare alla pallina, che oltre ad aver perso la sua splendida lucidità metallica, si muove con un'impresione storica, quasi fosse di gomma.

Il sonoro si salva, ma del resto il suo autore non è certo un piovellino: stiamo parlando dell'incredibilmente mitico Martin Walker, uno dei più grandi compositori della storia, veramente sprecato per una fetenzia di gioco simile.

Un solo consiglio, statene alla larga e se proprio siete in crisi di astinenza da flipper compratevi Obsession, di gran lunga migliore (peccato sia disponibile solo in Inghilterra, ma è comunque possibile acquistarlo per corrispondenza. Se riesco a sapere come, ve lo scrivo nelle NEWS).

**H A R D W A R E**  
Pinball Mania gira solo su A1200/4000 e i tre dischetti di gioco possono essere installati su hard disk senza problemi. Un HD veloce è raccomandato per diminuire i tempi di caricamento (stranamente lunghi).



sull'ultima cartella stampa si parlava di una possibile conversione per Amiga, ma la verità è un'altra. I più attenti sapranno che Pinball Mania fa parte anche del bundle Amiga Magic, con il quale Amiga Technologies intende rilanciare il 1200.

Probabilmente vista la fama dei precedenti episodi, si è pensato bene di sparare sul mercato questo giochino, anche per quelli che il 1200 (o il 4000) ce l'hanno già. In altri casi avrei ritenuto la cosa a dir poco entusiasmante, ma, mi spiace dirlo, in questo momento le cose non vanno così. Intendo dire che in mercato così ristretto non si possono e non si devono buttare fuori simili prodotti, che non fanno altro che peggiorare la già critica condizione dell'Amiga, soprattutto agli

Sarebbe almeno un passo avanti se fossero state introdotte delle novità: il bello invece è che mancano addirittura dei particolari, come la possibilità di giocare in hi-res e i 256 colori (se ce ne sono più di 32 mi metto a ballare la rumba sul Duomo).

Sul gioco c'è da dire ben poco, nonostante la presenza di quattro ambientazioni (Tarantula, Jailbreak, KickOff e JackPot): non si può fare a meno di notare la mancanza cronica di rampe, buche e soprattutto bonus, caratteristiche scarsamente ripagate dal multiball, per giunta meno entusiasmante di quello visto in Illusions.

Non mi sembra ci sia molto da aggiungere, quindi vi lascio immediatamente al commento.

Mirko "TMB" Marangon

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITA'  
LONGEVITA'

62

GALEA GLOBALE



# WHEELSPIN

# REVIEW

"Tu piccolo italiano pizza, mantolino (con la T), paffi neri, coppola, mafia, spachetti, etc.: come ti permetti di programmare un gioco?" Ok, ho un po' esagerato, ma per fortuna in questi ultimi tempi la situazione informatica italiana, agli occhi degli stranieri, è decisamente migliorata. Del resto giochi come Shadow Fighter, Iron Assault, Screamer etc., hanno abbondantemente dimostrato che dalle nostre parti ci sono ragazzi davvero in gamba, in grado di fronteggiare a testa alta anche il team inglese (o/e americano) più in gamba.

Certo una volta il discorso era ben diverso, vuoi per una certa diffidenza nei confronti del nostro paese (l'Italia è sempre stato visto come il regno dei piratoni), vuoi per una discreta, diciamo, ignoranza da

comunque si avverte una discreta mancanza di supporto, dato che attualmente solo la Lightshock offre buone garanzie da questo punto di vista, almeno dal lato Amiga). Proprio in questo numero troverete la recensione di Virtual Karting, un buon arcade (sorprendente dal lato tecnico) programmato da Fabio Bizzetti per l'inglese OTM.

Dopo questa doverosa introduzione, iniziamo a parlare più approfonditamente di Wheelspin, un gioco decisamente ispirato al bellissimo Skidmarks. A differenza di quest'ultimo, che nonostante l'ottima grafica rimane sostanzialmente un prodotto destinato ai possessori di A500/600, Wheelspin offre un impatto visivo decisamente superiore, sfruttando completamente le capacità del chip-set AGA (uscirà comunque una versione per macchine ECS, mentre quella PC non vedrà la luce prima dell'anno prossimo).

Ciò che colpisce immediatamente è la cura con la quale sono state realizzate le varie schermate di presentazione, tutte disegnate in alta risoluzione (640x256) avvalendosi dell'HAMB (quindi un semi-true color). Lo stile utilizzato è poi davvero molto pulito, grazie all'utilizzo del ray-tracing che conferisce al gioco un look particolarmente professionale.

La corsa vera e propria si svolge su un totale di 10 differenti circuiti, caratterizzati da condizioni stradali che vanno dal ghiaccio alla sabbia, dalla roccia al fango e via dicendo. Come al solito per vincere occorrerà arrivare primi, battendo gli altri tre agguerritissimi avversari, tutti dotati di diverse tecniche di guida quanto mai sporche e sleali (non perderanno mai occasione per sbattervi fuori strada).

E' anche possibile giocare in doppio, usufruendo del classico split-screen, il che non fa mai male. Comunque sia la parte migliore di Wheelspin rimane indubbiamente quella dedicata all'acquisto dei nuovi pezzi, utili per potenziare al massimo il vostro umile macchinino. Ovviamente i "power-up" costano caro, quindi per poterli acquistare dovrete vincere un discreto numero di competizioni: del resto, senza i vari potenziamenti, è praticamente impossibile competere alla pari con i vostri avversari, soprattutto nelle classi più avanzate.

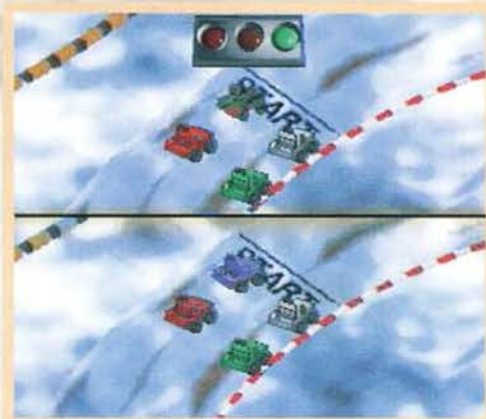
A proposito di classi, vorrei ricordarvi che è possibile gareggiare fin da subito in tre categorie comprendenti buggy, fuoristrada e macchine sportive, che una volta completate vi permetteranno di accedere all'ultimo campionato (quello dei Maggiolini).

Mirko "TMB" Marangon

In questa schermata è possibile acquistare nuovi pezzi per la vostra vettura. Non aspettatevi sconti di favore.



**Ma tu guarda, un clone di Skidmarks! In 256 colori, con la grafica in ray-tracing... ed è pure programmato da un gruppo d'italiani!**



La modalità a due giocatori funziona davvero bene e soprattutto non vi obbliga a collegare due Amiga in link.

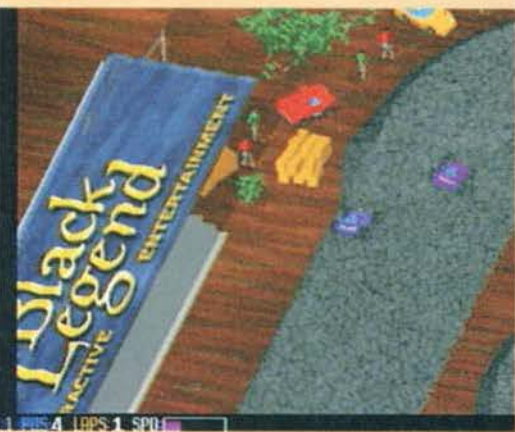


Le piste sono tutte molto particolareggiate, peccato non ci siano animazioni.

parte delle prime software house (oggi tutte scomparse). Mi ricordo chiaramente il titolone di Amiga Power a proposito di un picchiaduro nostrano (l'allora Perpetual Craze): ITALIAN MACCHERONI. Alè, continuiamo così, facciamoci del male...

A distanza di alcuni anni la nostra fama è decisamente aumentata (in senso positivo, fortunatamente), tanto che ormai non è più una sorpresa trovare prodotti nostrani pubblicati all'estero (anche se

Un po' di pubblicità non fa mai male...



## Am200

Questo Wheelspin è un prodotto davvero interessante, sia dal punto di vista tecnico che da quello della giocabilità, ma la

cosa anomala è che proprio i suoi punti di forza sembrano non funzionare come dovrebbero. Mi spiego meglio: la grafica ad esempio, davvero molto bella e definita grazie all'uso di ben 128 colori solo per la pista (Skidmarks ne avrà sì e no otto), dà spesso un'impressione di artificiosità e plasticità davvero poco confortante. Inoltre, anche le macchinine soffrono dello stesso difetto (senza poi dire che sembrano scivolare piuttosto che correre) e in generale tutta l'ambientazione risulta un po' troppo statica.

Molto belle invece le schermate di presentazione, realizzate in modo davvero molto professionale con un ottimo uso dei colori.

La giocabilità si mantiene su dei buoni livelli, per quanto va detto che avrei preferito una maggiore difficoltà: è infatti possibile terminare il gioco alla prima partita (a livello easy) senza troppi problemi, il che non è proprio positivo.

Al di là di questi difetti, Wheelspin rimane comunque un buon gioco anche se non riesce ad arrivare ai livelli di Skidmarks.

## H A R D W A R E

Wheelspin è un gioco dedicato esclusivamente alle macchine AGA, composto da sei dischetti, completamente installabili su hard disk (procedura tra l'altro vivamente consigliata). La compatibilità è assicurata su tutti i modelli.

PRESENTAZIONE  
GRAFICA  
SONORO  
GIOCABILITÀ  
LONGEVITÀ

84

GALE



## CD - UTILITY

ANIMALS IN MOTION	L. 45.900
BEETHOVEN 5TH SINFONIA	L. 59.900
BIRD WATCHING WIN/MAC	L. 45.900
BOB DYLAN WIN	L. 128.900
CAPPUCETTO ROSSO WIN/MAC	L. 45.900
DINOSAUR MUSEUM	L. 44.900
ENCICLOPEDIA M. MEDIALE	TELEFONARE
GEOGRAFIA AMERICANA	L. 27.900
GIOTTO: LA CAPPELLA DEGLI SCROVEGNI	L. 174.900
GLI ANIMALI DELLA SAVANA WIN	L. 169.900
HOMO SAPIENS WIN	L. 124.900
I GRANDI ARTISTI DEL 900 WIN	L. 102.000
I VANGELI WIN	L. 109.900
IL BRUTTO ANATROCCOLO WIN/MAC	L. 45.900
IL CORPO UMANO WIN	L. 89.000
IL MONDO DEGLI ANIMALI WIN	L. 59.000
IL SEICENTO DI U. ECO WIN	L. 351.000
IO PARLO FRANCESE	L. 89.000
IO PARLO INGLESE	L. 89.000
IO PARLO SPAGNOLO	L. 89.000
ITALIA WIN	L. 121.000
L'EGITTO DEI FARAONI WIN	L. 79.000
LA DIVINA COMMEDIA: INFERNO WIN	L. 92.000
LA DIVINA COMMEDIA: PARADISO WIN	L. 92.000
LA DIVINA COMMEDIA: PURGATORIO WIN	L. 92.000
LEONARDO IL SEGR. DELLA GIOCONDA	L. 109.000
LOTTO MAGIC	L. 69.900
ODISSEA WIN	L. 114.900
ORACOLI + TAROCCHI NEWS	L. 99.000
POPOLI, CULTURE, SOCIETÀ: GLI ETRUSCHI	L. 99.000
ROMEO E GIULIETTA	L. 59.900
SPACE ENCYCLOPEDIA	L. 74.900
STELLE PIANETI E DINTORNI WIN	L. 69.000
TEMPLI E TEATRI IN SICILIA	L. 29.900
TOTIP	L. 69.900
TOTOCALCIO 95	L. 69.900
TOTOGOAL 95	L. 69.900
TROPICAL RAIN FOREST	L. 27.900
TUTTO FELLINI WIN	L. 104.000
UFFIZI WIN	L. 121.900
WORLD ATLAS 4.0	L. 59.900

## PC 3.5

ACES OF THE DEEP	L. 95.000
BATTLE ISLE 2	L. 99.900
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 79.900
CANNON FODDER 2	L. 79.000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 95	L. 68.000
DESCENT	L. 86.000
DOMINUS	L. 89.000
DOOM 2: HELL ON EARTH	L. 99.000
DUNGEON MASTER 2	L. 89.900
F1 GRAND PRIX	L. 49.900
FALCON 3.0	L. 49.900
FIELDS OF GLORY	L. 49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 89.000
GREAT NAVAL BATTLES	L. 56.000
GUNSHIP 2000	L. 59.000
HOKUM KAGO	L. 85.000
JUNGLE STRIKE	L. 81.000
KINGS QUEST 5	L. 54.900
LEGIONS	L. 79.000
LEMMINGS 3	L. 89.900
LITTLE BIG ADVENTURE	L. 119.000
MAGIC CARPET	L. 94.500
MECHWARRIOR 2 - THE CLANS	L. 100.000
MICROMACHINES	L. 71.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	L. 89.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 69.000
NASCAR RACING	L. 89.900
OPERATION EUROPE	L. 109.000
OUT POST	L. 98.000
PINBALL MANIA	L. 82.000
PIZZA TYCOON	L. 109.000
PREMIER MANAGER 3	L. 79.900
PSYCO PINBALL	L. 76.000
RISE OF THE TRIAD	L. 79.000
SIM CITY 2000	L. 89.900
SIMON THE SORCERER 2	L. 89.000
SLIPSTREAM 5000	L. 89.000
SPACE SIMULATOR	L. 104.900
STALINGRAD	L. 109.000
STARLORD	L. 100.000
TERMINA VELOCITY	L. 69.900
THEME PARK	L. 105.000
TIE FIGHTER	L. 85.000
TORNADO & DESERT STORM	L. 85.000
TOWER ASSAULT	L. 79.900
VIRTUAL POOL	L. 105.000

## CD-ROM - GAME

ALONE IN THE DARK 3	L. 99.000
APACHE LONGBOW	L. 100.000
BIO FORGE	L. 119.000
BRUTAL	L. 99.000
COMMAND & CONQUER ITA	L. 119.000
CREATURE SHOCK	L. 109.000
CYBERIA	L. 99.000
DARK FORCES ITA	L. 89.000
DEADALUS ENCAUNTER	L. 105.000
DESCENT	L. 84.000
DOOM 2: HELL ON EARTH	L. 119.000
DUNGEON MASTER 2	L. 106.000
ESTATICA	L. 99.000
F1 GRAND PRIX II	L. 109.000
FADE TO BLACK	L. 109.000
FADE TO BLACK ITA	L. 119.000
FALCON GOLD	L. 109.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	L. 109.000
FLIGHT LIGHT	L. 59.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	L. 109.000
FLIGHT UNLIMITED	L. 104.900
FULL THROTTLE ITA	L. 125.000
FX FIGHTER	L. 89.000
GREAT NAVAL BATTLES 3	L. 110.000
HARDBALL 4	L. 119.000
HELL ITA	L. 116.000
HIGH OCTANE	L. 109.000
INDY CAR 2	L. 99.900
JAGGED ALLIANCE	L. 88.000
KINGDOM OF THE FAR REACHES	L. 110.000
KRAZY IVAN	TELEFONARE
LEMMINGS-3D	L. 109.000
LITTLE BIG ADVENTURE	L. 119.000
LORDS OF MIDNIGHT	L. 100.000
MABUS	L. 105.000
MACHIAVELLI: THE PRINCE	L. 119.000
MAGIC CARPET	L. 119.000
MAGIC CARPET 2 ITA	L. 119.000
MARINE FIGHTERS ITA	L. 93.000
MECHWARRIOR 2	L. 109.000
MICROMACHINES 2	L. 95.000
MORTAL KOMBAT 2	L. 110.000
MORTAL KOMBAT 3	TELEFONARE
NASCAR RACING	L. 99.900
NAVY STRIKE	TELEFONARE
NBA LIVE 95	L. 125.000
NETWORKS ITA	L. 125.000
NHL HOCKEY 95	L. 107.000
PGA TOUR GOLF 96 ITA	L. 119.000
PHANTASMAGORIA ITA	L. 130.000
PITFALL (WINDOWS 96)	L. 106.000
PRIMAL RAGE	L. 89.900
PRISONER OF ICE	L. 97.000
PRISONER OF ICE ITA	L. 125.000
REBEL ASSAULT	L. 100.000
REBEL ASSAULT 2	TELEFONARE
RISE OF THE TRIAD	L. 97.000
SHANGHAI GREAT MOMENT	TELEFONARE
SIM ISLE	L. 109.000
SIMON THE SORCERER 2	L. 89.000
SIMTOWER	L. 99.900
SPACE ACE	L. 100.000
SPACE QUEST 6	L. 109.000
STALINGRAD	L. 105.000
STAR TREK THE NEXT GENERATION	L. 119.000
TANK COMMANDER	L. 92.000
TERMINAL VELOCITY	L. 105.000
THE 11th HOUR	L. 129.000
THE CIVIL WAR ITA	L. 109.000
THE LAST DYNASTY	L. 99.000
THE LAST DYNASTY ITA	L. 125.000
THE DEED FOR SPEED ITA	L. 116.900
THE ORION CONSPIRACY	L. 89.000
THEME PARK ITA	L. 105.000
VIRTUAL KARTS	L. 99.900
WEREWOLF COMMANDER	L. 99.000
WING COMMANDER 3	L. 125.000
WING COMMANDER 4	TELEFONARE
WIPE OUT	TELEFONARE
ZORRO	L. 80.000

**Offerta  
per  
Giorni**



## CD - ADULTI

BAD GIRLS	L. 32.900
DANISH EROTIC GIRLS 2 INTERATTIVO	L. 69.900
DELUXE STRIP POKER 2	L. 25.000
BLONDAGE	L. 65.000
DIRTY DEBUTANTES 1 INTERATTIVO	L. 89.500
EROTIC DREAMS 2	L. 65.000
ESPLORANDO MOANA	L. 99.900
GIRLS DOING GIRLS 2	L. 65.000
GIRLS, GIRLS, GIRLS	L. 32.900
HOT SLOTS INTERATTIVO	L. 69.900
HOUSE OF DREAM	L. 67.000
ICE WOMAN	L. 65.000
INTERACTIVE LOVE	L. 32.900
INTERACTIVE SEX THERAPY	L. 119.000
LOVE ME	L. 32.900
MIND TEAZER INTERATTIVO	L. 73.000
MOVIES VOL. 2 - TEENY DREAMS	L. 89.900
MOVIES VOL. 3 - 15 SUPERSTORIES	L. 89.900
MYSTIQUE OF THE ORIENT 2	L. 65.000
NEW LOVERS	L. 65.000
NEURODANCERS INTERATTIVO	L. 112.000
NIGHT WATCH 2 INTERATTIVO	L. 89.500
PENTHOUSE VOL. 3 INTERATTIVO	L. 170.000
PLEASURE ZONES INTERATTIVO	L. 73.000
PORNMANIA	L. 84.900
SAMURAI PERVERT JAPAN INTERATTIVO	L. 118.000
SCISSOR & STONES INTERATTIVO	L. 71.000
SEX	L. 65.000
SUPERSTARS JAPANESE PORN	L. 95.500
SPACES SIRENS INTERATTIVO	L. 125.000
TOKYO NIGHTLIFE INTERATTIVO	L. 118.000
VIRTUAL VIXENS INTERATTIVO	L. 87.000
WINNER TAKES ALL INTERATTIVO	L. 73.000

LA PERIODICITÀ DELLA RIVISTA NON  
CONSENTE A VOLTE DI INDICARE  
L'ULTIMO PREZZO DISPONIBILE.  
TELEFONATECI PER AVERE LE  
ULTIME QUOTAZIONI.

**IMPORTANTE!!!**  
**Per tutti i titoli non elencati,  
comprese le novità,  
telefonate al 011/681.31.04**

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- vendita dell'usato

**Tutti i giochi sono ORIGINALI**  
**Da Noi troverai anche anche i giochi per  
MACINTOSH, CD-I, AMIGA 500/1200**

**Ordinare è facile:**  
✓ puoi telefonare al **011/681.18.18**  
✓ puoi faxare al **011/681.31.04**



Spedizioni in tutta Italia per mezzo di:



**Novità**

Da oggi una vetrina di accessori per computer direttamente a casa vostra con:

# Postal Dream

**Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer**

Oltre 200 prodotti per soddisfare le più svariate esigenze per tutti i possessori di: Amiga - PC - C 64

## AMIGA

### Memory Card per 600/1200

Espansioni PCMCIA per Amiga 600.  
La tua Amiga 600 con 2 soli Mega non ce la fa piu' ?  
Dagli delle vitamine e le sue prestazioni cambieranno  
(lo stesso prodotto è utilizzabile per Amiga 1200)



cod. ESP05F  
L. 183.600



cod. ESP06F  
L. 324.900



cod. ESP07F  
L. 608.200

**FANTASTICO**

**ESPANSIONE VELOCIZZATRICE PER AMIGA 1200 - 32 bit**  
Vi offriamo una delle più versatili espansioni per Amiga 1200 che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 315.000  
La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb. Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.

Per RAM DI ESPANSIONE e COPROCESSORI telefonare.

cod. ESP09F L. 315.000



Ordina oggi stesso uno degli accessori qui riportati, riceverai **GRATUITAMENTE** a casa il catalogo Postal Dream

### DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE



cod. DRI03G • L. 144.000

### ESPANSIONE INTERNA PER AMIGA 2000/3000



Scheda di espansione 2Mb a bordo espandibile a 4/6/8 Mb  
cod. ESP08F  
L. 320.000

### SLOT MULTIPORTE



cod. SLT01L • L. 129.000

Da questo momento con questo slot autoalimentato la tua 500/PLUS/1000, più i vari moduli ESP 04F può arrivare a 10 Mb. (porta passante per hard-disk, può alimentare HD o Amiga)

### ESPANSIONE ESTERNA PER AMIGA 500 - 500 plus - 1000



cod. ESP04F • L. 295.900

Da oggi la tua vecchia Amiga 1000 può essere espansa di altri 2Mb. Espansione esterna autoconfigurante da 2 Mbper Amiga 500/Plus e 1000

### COMMODORE AMIGA CD 32

cod. CD32 01F  
L. 490.000



## C 64 ECCEZIONALE

60 giochi con manuali in italiano in confezione da 10 cassette L. 14.000  
Disponibile "6 confezioni" in diverse versioni per un totale di 360 giochi!

### SINTONIZZATORE TV



cod. TUN01L • L. 176.000

Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

### ACCESSORI PER C 64

- ALIMENTATORE L. 36.700
- REGISTRATORE L. 47.700
- CARTRIDGE tipo NIKI L. 33.000
- CARTRIDGE tipo FINAL L. 37.500
- CARTRIDGE allinea testine L. 21.000
- RESET di MEMORIA/DUPLICAT. L. 7.900
- PENNA OTTICA CON CASSETTA L. 15.700
- PROVA JOYSTICK L. 14.500
- JOYSTICK RAMBO L. 23.500
- JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN. L. 26.500
- MOVIOLA L. 12.000
- COVER C64 NEW/OLD L. 9.800
- COVER PER REGISTRATORE L. 4.900

## CAVERIA IN GENERE per Amiga PC e C 64

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome \_\_\_\_\_

indirizzo \_\_\_\_\_ N° civico \_\_\_\_\_

città \_\_\_\_\_ (Prov) \_\_\_\_\_ C.A.P. \_\_\_\_\_

pref. \_\_\_\_\_ telefono \_\_\_\_\_

cod. accessorio	computer	prezzo	<input type="checkbox"/> pagherò al postino in contrassegno
			<input type="checkbox"/> allego ricevuta vaglia postale
			<input type="checkbox"/> allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl
<input type="checkbox"/> spese postali di spedizione		L. 8.000	I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
<input type="checkbox"/> spese postali spedizione di invio urgente		L. 13.000	
<input type="checkbox"/> spese di spedizione con corriere espresso		L. 18.000	
totale			

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI

TGM

con **Postal Dream**  
Vendita per Corrispondenza Accessori per Computer

## Ordinare è facile

Tutti i giorni dal lunedì al venerdì

dalle ore 9,00 alle ore 12,30 • Dalle ore 14,30 alle ore 19,00

Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

• per telefono **035/32.17.06**

• per fax **035/32.17.09**

• per posta

Via Correggio, 13  
24068 SERRATE (Bg)



# 144 TIPS & SGNAPS

## CREATURE SHOCK (PC)

Valentino Vergassola di La Spezia mi ha spedito un bel trucchetto per il capolavoro degli Argonaut Software, che vi permetterà di giocare a piacimento tutti e cinque i livelli.

Editate il file Creature.Set attraverso un editor per debug (Diskedit o Norton Utilities, per fare un esempio) e modificate l'offset 09hex9 sostituendo il contenuto 00 con 01. Più facile di così...

## DRAGONSTONE (AMIGA)

Paolo D'Urso ci ha sommerso di codici per Amiga. Cominciamo.

1 - ekEJXabMMLBaX5nLbkAz  
2 - eMEhd-YMdt3Ev5JLTkAG  
3 - eMI67wdMdt8EXHnLTkAz  
4 - ekI6YwdMMLqaX5JvbTAK  
5 - 6MIhYwYMLLqaX5JvbTAK  
6 - 6kEnXwIMMLfaX5JvbbAu  
7 - 6ME67-fkoLlaX5ngTTAu  
8 - 6YIjv-fkMLlaXHngTTAK

## JUNGLE STRIKE (AMIGA/PC)

Non mi ricordo di aver pubblicato i codici dei vari livelli, perciò di seguito li troverete in toto, una volta per tutte, per entrambe le versioni!

AMIGA: 2 - RX6HFDKR4HS; 3 - 96C3VWTLHZD; 4 - XTHGZKBN67; 5 - VSCDB46HDBM; 7 - TN6GBL6MHZY; 6 - WMCRW7LSZYT; 8 - 7LG3BWNL4HM; 9 - N4CZ3TL4SPP; 10 - LSF37PZJF34.

PC: 2 - RXSPDY39SPH; 3 - 94C3VWTLHZY; 4 - X7NPCY397ST; 5 - V6GSKN46JKM; 6 - W74PS39VSGG; 7 - TNSZDYBR97D; 8 - 7LPG74S6CS; 9 - N4HKWHC3J34; 10 - LSZD9TL4SGG.

Ringraziamo Riggi Davide di Torino per la versione Amiga e Antonio Principe di Napoli (la prossima volta scrivi meglio, però!), oltre ai fratelli Oliverio di Fiumicino.

## MAGIC CARPET (PC)

Michele Alderighi di Cenaia (PI) mi ha chiesto dei trucchi per il bello e fortunato gioco dei Bullfrog.

Premete il tasto "I" e scrivete RATTY.

Alt-F1 vi dà tutte le magie.

Alt-F2 più mana.

Alt-F6 ridà l'energia.

Alt-F7 uccide tutte le creature.

Shift-C completa il livello.

CARPET -level # per passare al livello #.

Saluti anche al simpatico Guido Trotter (grazie per le mille lire, ci comprerò un pacchetto di caramelle alla faccia tua!).

**Ragazzi mi avete sorpreso!  
Avete colto al volo l'invito di  
inviare le vostre missive a TGM  
TIPS SGNAPS! Non avete idea  
delle risate che mi sono fatto:  
siete GRANDI!**

**Tornando a noi, questo mese  
grande abbuffata di tips e cheat  
di tutti i tipi, un po' forniti da  
voi lettori e un po' recuperati  
nella rete informatica.**

**I chiodi fissi però, rimangono  
richieste di aiuto per vecchie  
avventure, magari già passate su  
queste pagine o addirittura mai  
pubblicate. Beh, per questo mese  
cercherò di dare una risposta alle  
vostre richieste, ma per il futuro  
avrei un progettino niente male:  
voi incrociate le dita e sperate,  
di più non posso dirvi!  
Non mi rimane che lasciarvi in  
compagnia di queste due ricche  
pagine!  
BYEZ!**

## RUFF N' TUMBLE (AMIGA)

Altri codici per skippare i livelli!

1 - 6581

2 - 3178

3 - 8392

Provate ad indovinare chi li ha mandati?  
Bravi, Paolo D'Urso...

## TERMINAL VELOCITY (PC)

Una valanga di codici per questo bel giochillo inviatoci da Luca Ronconi aka Meister Trunk.

TRIGODS - Invincibilità  
TRISHLD - Scudi al max.  
TRINEXT - Warp per il livello successivo  
TRISOVR - Hover Pad  
MANIACS - After Burner  
TRSCOPE - Oscilloscopio  
TRIBURN - Terminal Velocity (Più veloci e poi provate sparare!!)  
TRFRAME - Visualizza il numero di frame su schermo.

3DREALM - Fa credere ai nemici che si sta precipitando!

TRIFIRO - Invisibilità  
TRIFIR1 - Arma P.A.C  
TRIFIR2 - Arma ION  
TRIFIR3 - Arma R.T.L  
TRIFIR4 - Arma M.A.M  
TRIFIR5 - Arma S.A.D \*\*  
TRIFIR6 - Arma S.W.T \*\*  
TRIFIR7 - Arma D.A.M \*\*  
TRIFIR8 - After Burner  
TRIFIR9 - Invincibilità

Gli asterischi significano che funzionano solo nella versione registrata.

Grazie per i suggerimenti del CD e sulle critiche dei Mods... Li passerò a Mirko!

## MECHWARRIOR 2 (PC)

Sì, avete capito bene, dei cheat per il grandissimo MechWarrior 2 e ve li fornisce il MAO!

Entrate nel menu di configurazione del roster. Cliccate sul vostro nome e scrivete "Enzo". Andate adesso nel Mech Lab e troverete una piacevole sorpresa.

Nel cockpit tenete premuti contemporaneamente i tasti Control, Alt e Shift e scrivete i seguenti codici.

cia - Munizioni Illimitate  
coldmiser - Per fare sparire l'indicatore di calore dei - Boh?

dorc - allucinazioni finché non incontrerete i programmatori!

enolagay - Volare, ohhh....

tlofront - La camera HUD posteriore diventa frontale

fuck - provate!

shit - Idem?

hangaround - Mah...

icanthackit - Termina la missione

idkfa - stessi risultati di cui sopra.

lairdo - Sapete cos'è un blimp?

unmeepmeep - abilita il tasto di compressione del tempo (ma qual'è il TASTO?)

michelin - Provare per credere

mightymouse - Jets illimitati

xray - vista a raggi X

zmak - Espansione del tempo abilitata

blorb - Invulnerabilità

tinkerbell - Camere esterne libere

Io e MA ne abbiamo provati un po', ma non sempre con gli effetti sperati... Provateci un po' voi e fatemi sapere...

That's It...



## SHADOW FIGHTER (AMIGA)

Il picchiaduro dei Nasp ha riscosso un grandissimo successo e la mole di trucchi, mosse e amenità varie che mi tempestano ne sono la testimonianza!

The Sgonassoman ci comunica che per giocare con Pupazz basta premere per circa sei volte i tasti Q, W, E, R, T, Y.

Andrea Zappalà di Misterbianco (CT) afferma che scrivendo i seguenti codici nella prima videata, quella con le opzioni, succedono determinate cose:

**MBARIVIDISOCCAFFARIMBARI** - per giocare con Shadow

**PARAPONZIPOPO** - per giocare con Pupazz

**TEREKAKKU** - crediti infiniti

All'inizio di ogni round invece, digitate la frase **EBBRAVOSCECCU** per far perdere al vostro avversario tutta l'energia.

Di seguito troverete tutte le mosse speciali per ciascun personaggio e le indicazioni su come eseguirle. E poi dite che non sono bravo (tanto me le ha mandate il signor Gremlin in persona!)... Enjoy!

Per comodità, di seguito c'è una lista di codici che indica il movimento da fare, perciò se a fianco di un Dragon Punch vedete la lettera D, vuol dire che dovete eseguire la combinazione contrassegnata con D. Chiaro?

**A** - Avanti, Basso/Avanti, Basso + Fuoco

**B** - Indietro, Basso/Avanti, Basso + Fuoco

**C** - Basso, Basso/Avanti, Avanti + Fuoco

**D** - Basso, Basso/Indietro, Indietro + Fuoco

**E** - Basso/Avanti, Basso, Basso/Indietro, Indietro + Fuoco

**F** - Fuoco Ripetutamente

**G** - Indietro, Avanti + Fuoco

**H** - Basso, Alto + Fuoco

**I** - Salto, Basso/Indietro + Fuoco

**J** - Avanti, Basso/Avanti, Basso, Basso/Indietro, Indietro + Fuoco

Via con i personaggi allora!

**SORIA**: Spinning Roundhouse Attack (D), Flying Kick (G), Double Drop Heel Kick (J)

**SLAMDUNK**: Jumping B-Ball (C), Spinning Fire Kick (H), Speed Attack (G), Spinning Fire B-Ball (D), Head Spring Kick (B).

**ELECTRA**: Electric Body (F), Power Launch (C), Earth Power Energy (E), Electric Boomerang (D), Double Kick (H), Spinning Jump (G).

**YURGEN**: Gun Fire (D), Power Fist (C), Earthquake Fist (A).

**CODY**: Kuto Kick (A), Fast Punch (F), Flying Power Kick (G), Kuto Fireball (D).

**SALVADOR**: Spinning Powerball (C), Turning Flip kick (H), Flash Panther (G).

**FAKIR**: Genie Hurricane (D), Mystery Fire (C), Teleport (E), Magic Carpet (A).

**KURY**: Power Smash Fist (D), Body Drop (C), Rock Roll (G), Spinning Fire Hand (E).

**TONI**: Burning Uppercut (A), Spinning Fire (E), Flame Kick (B), Massive Uppercut (H).

**LEE CHEN**: Fire Handspring (H), Fist Of Falling Sun (C), Fire Fist (D), Fury Kick (F), Falling Nunchaku (A).

**MANX**: Fire Hands (A), Cutting Claws (C), Rolling Claws Slash (G), Tiger Pounce Attack (D), Falling Angel (I).

**TOP-KNOT**: Fast Fire Somersault (D), Spinning Kick (A), Power Combination (E), Speed Elbow Smash (G), Hangmans Uppercut (H).

**YARADO**: Electric Speed (E), Spirit Power (D), Electric Body (F), Electric Splash (J), Spinning Arms (G).

**OKURA**: Electric Sword (F), Spinning Blade (C), Thunder Power (J), Steel Sword (A), Teleport (A).

**TOSHIO**: Fireball (D), Speed Dragon (E), Dragon Uppercut (H), Dragon Kick (C), Circle Of Fire (A).

**KHROME**: Liquid Silver Attack (D), Melting Body (E).

Pupazz e Shadow: ah, ah, ah... Scopritele da soli!

Scherzavo, ma dovete ringraziare l'onnipresente e onniscete Marco Gaglioti di Reggio Calabria.

**PUPAZZ**: Bowling Ball (D), Buzzing Saw (J), Electric Fence (A), Flame Thrower (F), Jack-In-Box Punch (B), Head Bomb (G).

**SHADOW**: Flash Kicks (F), Fireball (D), Fire Uppercut (H), Teleport (B), Electric Launch (G), Teleport Attack (J), Fire Spit (A).

Beh, è tutto!



## SPACE HULK (PC CD-ROM)

Editate il file Hulk.bat (Edit Hulk.bat al prompt di DOS nella dir del gioco!) e nell'ultima riga di comandi del file, scrivere CHEAT, poi uscire dopo aver salvato e fate partire il gioco. Nei momenti di difficoltà basta premere la lettera W e godetene gli effetti! Il trucco funziona solo sulla versione CD-ROM. Ringraziamo tutti in coro Andrea Epis.

## WIZ N'LIZ (AMIGA)

Sempre Paolo D'Urso, che però si è dimenticato di dirci a che serve questo codice!

Boh, io lo pubblico lo stesso! TSHHTRCL, presumibilmente per passare di livello.

## THEME PARK (PC)

"Per avere tanti soldi da comprarsi 16 parchi pubblici, 15 superattici, 14 limousine e 8 anni di ingaggio di Shumacher come autista, non c'è alcun bisogno di editare decine di codici esadecimali, basta semplicemente darsi come soprannome "HORZA" e, durante il gioco premere ripetutamente il tasto C: i dindi cominceranno a salire e un tizio vi dirà che state barando (totalmente ininfluenza ai fini del gioco): premete OK e il gioco è fatto!

Un consiglio: una volta intascato il denaro, se mettete il costo del biglietto, delle attrazioni e dei viveri a zero, aumenterete la probabilità di vittoria, dove è possibile, fino al 100% e vedrete che gli avversari non riusciranno a mantenere il vostro ritmo!"

Ringraziamo Alessandro Arnone di Milano (i trucchi di Rebel Assault li ho pubblicati proprio qualche numero fa e non posso rubare spazio ad altri trucchi... Sorry!).

## FINALONE GLOBALE

Mi scuso subito con tutti coloro che non sono riuscito a pubblicare in queste pagine, ma vi invito comunque a continuare a spedire trucchi e soluzioni. L'indirizzo? Il solito: XENIA EDIZIONI - TGM TIPS & "TITS" - Casella Postale 853 - 20121 Milano.

Se potreste farmi la cortesia di scrivere sul retro della busta il contenuto della missiva, ve ne sarei molto grato... Voi intanto incrociate le dita e pregate...

**ARIBYEZ!**  
**MAO**

## ROADKILL (AMIGA)

Ancora Paolo D'Urso. Ecco i codici per questo bel giochino!

**PQOPHRTNT**  
**LQPONRPNF**  
**HQPOOHTCS**

Bon...



# LA SOLUZIONE COMPLETA DI (Prima parte)



Per accontentare il gran numero di persone che si sono trovate in difficoltà giocando a quest'ennesimo capolavoro Lucas, abbiamo pensato bene di pubblicarne la soluzione completa. Ogni numero sulla mappa corrisponde a una delle foto con didascalia, mentre la bandierina rappresenta il luogo da cui partire; i numeri romani sulla mappa del livello 6 indicano invece le stanze da aprire con il rispettivo codice... Sperando che possiate risolvere tutti i problemi derivanti dal fatto di essere Ribelli e ricordandovi che il tutto è stato risolto al

livello di difficoltà Medium, non mi resta che passare direttamente ai consigli generali.

Per prima cosa cercate sempre di raccogliere il maggior numero di munizioni dai nemici uccisi, eliminando i piccoli robot della manutenzione se vi serve qualche batteria di scorta. Nonostante la vostra arma miri ai nemici quasi automaticamente, è sempre meglio alzare o abbassare lo sguardo per visualizzare meglio quelli più in alto o più in basso. Un piccolo bug potrà esservi utile per il lancio delle bombe: se

voleste buttarne una in una finestra molto in alto, basterà che vi mettiate a diretto contatto con la parete sotto di essa. Lanciando l'esplosivo in modalità temporizzata (secondo tasto di fuoco), questo cadrà nella prima apertura libera sopra di voi! Ricordate, inoltre, che saltando da rannicchiati (prima abbassandovi e poi premendo il pulsante di salto) potrete raggiungere le nicchie più strette o i passaggi troppo alti... Buon divertimento e "May the Monkey be with you"!

FBS

## LIVELLO 1: SECRET BASE

La prima missione, presente in versione demo anche nel CD allegato a TGM n.73, vi vedrà impegnati nel recupero dei piani della Morte Nera, ben nascosti (si fa per dire) all'interno di un complesso imperiale.

La prima cosa che dovrete fare sarà cercare di impossessarvi della chiave rossa, custodita gelosamente da un ufficiale nella zona 2; non dovrete avere dei grossi problemi nel giungere sani e salvi in questa settore, ma se doveste perdere troppa energia, potrete ricaricarvi completamente andando nell'area 3, dove potrete impossessarvi di una capsula Revive.

Fatto questo, tornate nella zona di partenza, aprite la porta rossa che conduce al piano sopraelevato e premete l'interruttore sulla colonna a sinistra (foto 4). Così

facendo avrete sbloccato il portale della stanza a ovest, nella quale sarà presente la leva 5, l'ascensore per la balconata esterna e la scalinata per i sotterranei. Salendo sul terrazzo che circonda la base (usando l'ascensore), spostatevi a sud-est, saltate il baratro in modo da giungere sul balcone orientale e da qui al settore 6. Azionando una leva nascosta dietro a un muro mobile e premendo un pulsante, vi guadagnerete degli utilissimi occhiali a infrarossi e una vita (locazione 8 e 9). Tornando nella stanza in cui era presente la leva 5, scendete la scalinata facendo irruzione nella stanza con i piani della Morte Nera (11). Una piccola leva nella parete est farà aprire il caveau contenente la scheda che cercate... Ora non vi resta che raggiungere la nave sul tetto grazie all'ascensore a nord.

**3: REVIVE.** Solo un piccolo burrone vi dividerà dalla capsula Revive: come potete vedere, la lampada sul casco è molto utile in posti bui come questo.



**1: CORTILE ESTERNO.** Diverse Guardie Speciali e normali Storm Trooper staranno pattugliando la zona. Cercate solo di non farvi chiudere tra due fuochi: sono due i piani del complesso!



**6: LEVA SEGRETA.** Saltando dall'ala est della base potrete giungere nei pressi di questa leva occultata da un muro mobile; azionandola, si potrà aprire la porta a destra, nella quale vi sarà il sistema di sbloccaggio per il cortile 8.



**7: EDIFICIO EST.** Ben poche guardie vi impediranno di entrare nella costruzione, anche se una volta all'interno le cose saranno un po' più complicate: droidi di sicurezza e Storm Trooper come se piovesse...

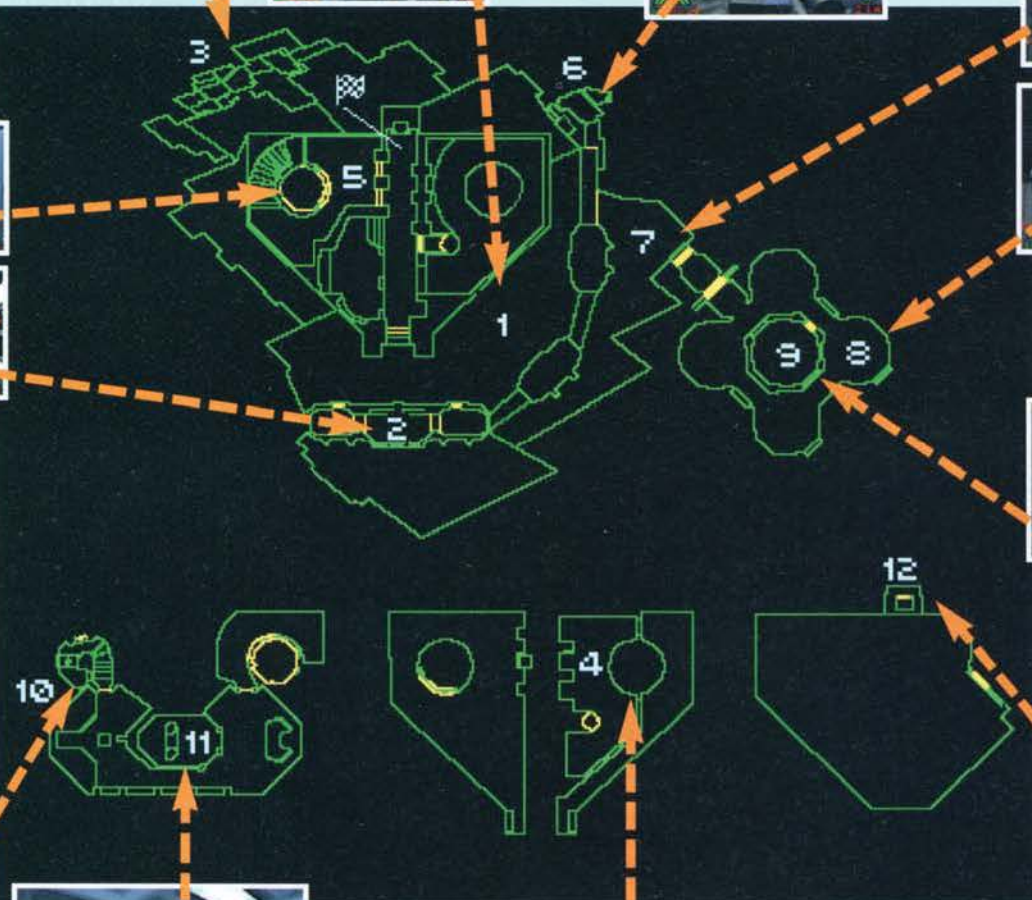


**5: LEVA MOBILE.** Questa leva passa molte volte inosservata: in effetti vi sarà utile solo se sarete a corto di munizioni.



**2: CHIAVE ROSSA.** L'ufficiale che possiede la chiave rossa è riluttante a consegnare il prezioso artefatto: non sarà comunque un problema ottenerlo con la Forza!

**10: COLONNA DELL'ASCENSORE.** Normalmente chiuso, l'altro lato della tromba dell'ascensore sarà raggiungibile solamente dopo aver lasciato l'ascensore stesso al piano della balconata.



**8: OCCHIALI A INFRAROSSI.** Gli occhiali a infrarossi sono solo uno degli oggetti che potranno essere recuperati in questa zona: scudi, medikit e caricatori saranno un po' ovunque.



**9: VITA EXTRA.** Una vita extra fa bella mostra di sé davanti al viso dell'Imperatore Palpatine. I due droidi di sicurezza che si dovranno eliminare potranno essere visti facilmente usando gli occhiali a infrarossi appena guadagnati...



**12: VITA EXTRA.** Questa vita extra sarà disponibile solamente se giocherete al livello Easy o Medium. Come potete vedere alle spalle della colonna si intravede la nave con la quale si potrà lasciare il posto.

**11: PIANI SEGRETI.** I piani della Morte Nera. Stranamente, nessun trabocchetto vi impedirà di prenderli; non illudetevi però, è solamente la prima missione: avranno avuto pietà per i novellini!



**4: PULSANTE.** Il pulsante sulla colonna è quello che vi permetterà di accedere alla stanza ovest, raggiungibile semplicemente buttandovi giù al piano di sotto.





## LIVELLO 2: TALAY TAK BASE

Questa volta dovrete cercare di ridare l'elettricità alla città appena devastata da un attacco imperiale, trovare delle prove che dimostrino l'esistenza dei fantomatici Dark Trooper e tornare nel luogo di partenza.

Superate il cortile 1 e la zona 2 come consigliato dalle didascalie delle rispettive foto. Riattivando il generatore 3, tutte le fonti d'illuminazione e le porte della città torneranno funzionanti, dandovi modo di entrare nella stanza del pulsante 5 che controlla il movimento del ponte per il complesso nord (foto 6).

Accovacciandovi, riuscirete a superare la porta 7 e da qui raggiungere la stanza dove è tenuta l'arma dei Dark Trooper, la prova che vi serve per completare la missione (foto 10). Se doveste avere problemi di energia, recatevi nel settore 9 nel quale, premendo il relativo pulsante, troverete dei medikit e alcuni scudi; questi oggetti sono comunque recuperabili anche sulla via del ritorno, nelle stanze della rete idrica 11. Prima di andarsene non dimenticate di prendere la vita extra nella locazione 12: vi sarà molto utile nei livelli finali, di gran lunga più impegnativi dei primi.

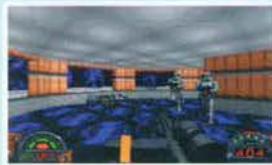
# TIPS

10: ARMA NEMICA. Il secondo obiettivo della missione! Una volta recuperata, per risparmiare un po' di strada potrete fare un salto rannicchiati dalla finestra: la rete idrica da cui dovrete scappare vi si parerà proprio davanti!



9: PULSANTE SEGRETO. Questo pulsante all'altezza del pavimento potrà essere premuto solamente se vi accucierete. Una piccola nicchia si aprirà e al suo interno 4 medikit potranno sanare le vostre ferite di guerra...

8: EDIFICIO NORD. Diversi nemici si troveranno in questa camera: il metodo migliore per superarli è a mio avviso quello di attraversare di corsa la stanza ed eliminarli salendo sulla balconata dalla quale vi sparano.



11: RETE IDRICA. La via di fuga più semplice per tornare verso la vostra nave o per entrare nel complesso nord... nelle sue camere diverse unità scudo e medikit potranno essere raccolte.

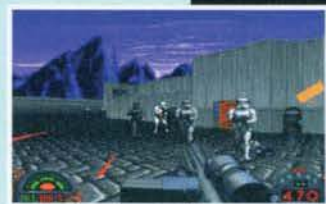
4: PASSAGGIO SUL FIUME. Se doveste cadere in acqua, l'unico modo per tornare sulla terra ferma sarebbe questo passaggio. Sappiate solo che anche gli imperiali ne sono a conoscenza e non tarderanno ad arrivare qualora decideste di farne uso.



7: PORTONE NORD. Per raggiungere la zona nord della città, dovrete passare sotto al portone mostrato in questa foto. Un secondo sistema sarebbe il passaggio attraverso la rete idrica (a est), utile soprattutto se siete a corto di scudi...

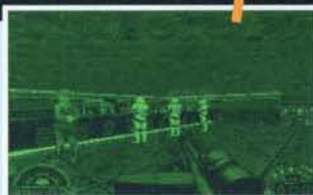


12: VITA EXTRA. Ennesimo premio per volenterosi. Cercate sempre di prendere tutte quelle indicate: le missioni avanzate saranno senza dubbio più facili da finire.



1: PIAZZALE. Il modo migliore per superare questa locazione consiste nel ripararsi dietro alle lampade al neon e colpire le guardie della zona: nulla di più semplice...

3: GENERATORE. E' il vostro primo obiettivo. Una volta che l'avrete attivato le sue pale inizieranno a muoversi, permettendovi di raggiungere la parte posteriore del marchingegno dove troverete un altro paio di occhiali a infrarossi.



2: STANZA BUIA. Attivando la lampada portatile sareste subito individuati, mentre, se deciderete di sfruttare gli occhiali a infrarossi precedentemente trovati, gli imperiali non riusciranno a vedervi, trasformandosi così in facili bersagli.

5: CONTROLLI DEL PONTE. Il pulsante di controllo del ponte mobile è curato a vista da paio di guardie speciali. Una volta azionato, guardando fuori dalle finestre potrete vedere la passerella in movimento.



6: PONTE MOBILE. Il ponte in tutta la sua grandezza. Accanto all'ufficiale all'interno della costruzione centrale, potete vedere il secondo pulsante di controllo che dovrete azionare per passare dall'altra parte.





## LIVELLO 3: ANOAT CITY

La missione di questo livello è concettualmente semplice: non dovrete far altro che trovare Moff Rebus, il produttore dell'arma precedentemente recuperata.

L'intero complesso fognario di cui si compone il livello è diviso in 4 zone chiuse da altrettante grate. Azionando l'interruttore 1 potrete aprire una grata per volta: quello che dovrete fare è visitare tutti e 4 i settori per attivare i 4 pulsanti di sicu-

rezza marcati sulla mappa con il numero 3. Fatto questo vi basterà tornare all'1 e metterlo nella terza posizione (si accenderà la seconda lampadina da sinistra). Visitando nuovamente la seconda zona avrete accesso a un corridoio che vi porterà in una nuova stanza con alcune colonne, saltando da l'una all'altra ed eliminando i Gran che vi lanceranno delle bombe, potrete finalmente arrivare da Moff Rebus, protetto solo da un paio di droidi di sicurezza.

10: COLONNE. Partendo dalla colonna raffigurata in questa foto, si dovrà proseguire saltando la passerella che costeggia il muro nord, cosa tutt'altro che semplice vista la presenza di Gran e Droidi Sonda.



9: FINTA CASCATA. Dietro a questa cascata si cela uno dei segreti più redditizi: Revive, scudi e qualche caricatore. Per contrastare la corrente conviene saltare spesso.



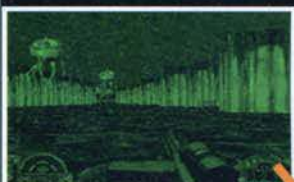
4: STANZA NASCOSTA. Passando sul cornicione prospiciente la zona indicata, potrete impossessarvi dei seguenti oggetti: medikit, scudi e soprattutto caricatori, merce rara in questa missione.



11: PORTALE DI MOFF. Dietro al lanciatore di bombe (il solito Gran) possiamo vedere l'entrata per la zona in cui si è rifugiato Rebus. Basterà fare un piccolo salto e affrontare alcuni Droidi di Sicurezza per portare a termine la missione.



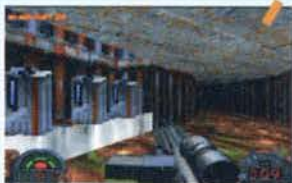
3: PULSANTI DI SICUREZZA. Ecco uno dei pulsanti che dovrete premere prima di avere accesso a Moff Rebus. Ciascuno di essi è localizzato al centro di uno dei settori: starà a voi raggiungerli tutti e 4 seguendo la mappa...



7: ATRIO. Questa è la zona in cui giungono tutti i rifiuti. Un modo sicuro per superarla senza essere attaccati o senza sprecare colpi, consiste nell'attraversarla senza attivare alcuna fonte di luce se non gli infrarossi. L'uscita è l'ascensore a nord.



5: COMPLESSO FOGNARIO. Dovendo uscire da questa zona non vi resta che raggiungere la piccola porta che s'intravede alle spalle dei Dianoga. La cosa negativa è che queste creature vengono attratte dal movimento e dalla luce del vostro casco...



8: CARICATORI. Sapendo che i caricatori di fucile laser sono abbastanza rari da trovare in questa locazione, conviene raccogliermi il più possibile. Saranno molti i Remoti e i Droidi di Sicurezza da eliminare.



12: MOFF REBUS. L'obiettivo finale del vostro incarico. Sfortunatamente l'uomo è protetto da alcuni droidi e prima di metterci le mani sopra sarà necessario eliminarli tutti...



6: DROIDI SONDA. Vi capiterà più volte di tornare all'inizio tramite qualche elevatore. Siate preparati all'immane arrivo di un paio di questi droidi, relativamente facili da distruggere ma pericolosi quando esplodono.



2: DETONATORI TERMICI. Finalmente potrete mettere le mani su queste bombe speciali, forse le armi più utili di tutto il gioco. La possibilità di farle scoppiare subito o dopo tre secondi vi darà modo di lanciale ai piedi dell'avversario scappando prima dell'esplosione...



1: INTERRUOTTORE DI CONTROLLO. Questa leva è quella che consente l'apertura delle 4 zone fognarie. Vi saranno 5 posizioni selezionabili: di queste, 4 permetteranno l'apertura di ogni singola grata mentre una posizione le farà rimanere chiuse tutte (quella all'estrema sinistra).



## LIVELLO 4: RESEARCH FACILITY

Questo è un livello non adatto alle persone che soffrono di vertigini. Si dovrà dapprima trovare il Phrik, il metallo con il quale costruiscono i Dark Trooper, e poi fuggire tornando al punto di partenza.

Oltre a raccogliere la vita posta nella torre 2 (l'accesso lo troverete percorrendo la scala a sud dal piazzale 1), la prima cosa da fare sarà entrare nella base imperiale tramite il cunicolo 3. Una volta dentro, cercate di recuperare l'arma 8 per poi raggiungere il settore 7, locazione nella quale troverete il codice per la porta 9 e il pulsante per aprire il portale dal quale fuggirete. Inserendo la suddetta combinazione nel posto precedentemente indicato, si avrà accesso alla torre sperimentale nella quale è contenuto il Phrik. Il metallo è sistemato su un'enorme colonna al centro del complesso 12, sulla quale sono presenti 3 pulsanti a diverse altezze (11). Dalla camera di controllo 10 potrete manovrare un ponte mobile che vi permetterà di raggiungerli e sbloccare il passaggio che dà accesso al piano superiore della torre. Raccolto il Phrik, non vi resta che dirigersi all'uscita 4, azionare i controlli d'apertura dell'ennesima porta, e tornare alla nave di Jan Ors.

**2: PONTE E VITA EXTRA.** Superando questo ponte, situato a un'altezza di circa venti metri dal suolo, potrete guadagnarvi l'ennesima vita extra: cercate solo di non perdere l'equilibrio proprio sul più bello!



**1: PIAZZALE.** Nonostante lo scontro diretto sia sempre la scelta più spettacolare, il metodo più semplice per liberarvi di questa pattuglia imperiale risiede nella vostra abilità nel lanciare bombe...



**6: PULSANTE.** Il bottone a tempo qui raffigurato è l'unico sistema per sbloccare il portale in fondo al corridoio principale. Se siete riusciti a giungere fin qui significa che avete già eliminato l'unico vero problema del settore: le torrette laser!



**5: STANZA SEGRETA.** Questa piccola stanza nel sistema di cunicoli vi fornirà diversi oggetti interessanti. Un solo consiglio. Cercate di non accendere la lampada del casco: il laser aspetta solo di potervi individuare... Per poter uscire di qui sarà necessario saltare da rannicchiati.



**4: USCITA DELLA BASE.** Il portale esterno della base potrà essere aperto solamente grazie alla leva alle spalle di questo ufficiale. Scordatevi di penetrare nel complesso da questa entrata: una seconda porta chiusa dall'interno impedirà l'accesso.

**3: VIA D'ACCESSO.** Il cunicolo che collega le montagne circostanti alla base imperiale è praticamente deserto: gli faranno la guardia solamente un soldato delle truppe speciali e un Remoto.



**11: PULSANTI DI SICUREZZA.** Collocati sulla colonna del Phrik, dovranno essere attivati per permettere l'accesso alla superficie della torre di sicurezza. Potranno essere raggiunti manovrando il ponte mobile...



**12: PHRIK.** Il metallo con il quale vengono fabbricati i Dark Trooper è tutt'altro che semplice da recuperare. Nel livello di difficoltà Hard vi sarà anche una torretta laser che veglierà su di lui... come se ce ne fosse bisogno.



**10: CONTROLLI PONTE.** Le due leve ai lati della finestra consentono il movimento rotatorio e verticale del ponte mobile. Manovrandoli, dovrete allinearli a ciascuno dei tre pulsanti di sicurezza.

**7: APERTURA PORTA E CODICE.** Il portale d'uscita della base (quello impossibile da aprire dall'esterno), potrà essere sbloccato grazie alla leva su questa parete. Il codice che possiede l'ufficiale vi servirà per far spalancare il portale 9 (la combo è uguale al n.5 del livello 6).



**8: FUCILE A RIPETIZIONE.** Protetto da torrette laser e qualche soldato, questo nuovo fucile a ripetizione è una simpatica alternativa al solito laser imperiale. Con la sua modalità di fuoco a triplo colpo è l'ideale per i Ribelli che non devono chiedere mai.

**9: TERMINALE A COMBINAZIONE.** Questo è il sistema d'apertura per il portale della torre sperimentale. Il codice, identico al numero 5 del livello 6, si può ottenere dall'ufficiale che bazzica dalle parti della leva 7.





## LIVELLO 5: GROMAS MINES

Analizzando il metallo, avete scoperto il suo luogo di provenienza. Nuova missione: distruggere il reattore della miniera dalla quale viene ottenuto e tornare alla nave. Passando rapidamente nel cortile del complesso 1, cercate di raggiungere l'ascensore 2 con il quale entrerete nella fabbrica; recuperate il Cutter Jeron (zona 3) e andate di filato alla vite 4, che a mo' di

ascensore vi porterà nei tunnel sotterranei del complesso. Saltando al momento giusto dovrete approdare alla galleria che conduce alla chiave blu (5) e alla relativa porta (6); superandola cercate di saltare sulla balconata numero 7 e, scendendo cautamente dove indicato (settore 8), balzate oltre all'enorme vite in costante movimento verticale. Seguendo la mappa dovrete giungere sani e salvi al reattore principale (10). La prima cosa da fare qui è eliminare le torrette nei corridoi indicati (il numero

9 è lì per quello), per poi piazzare la carica direttamente nella bocca della centrale (premendo la BARRA)... Dopo qualche scossa sismica tutto l'ambardan si aprirà rivelando un ospite di tutto riguardo: un Dark Trooper versione Beta (ovvero non definitivo). Fuggendo nei corridoi cercate di eliminarlo (vedi didascalia 11), per poi entrare nell'ascensore apertosi accanto a quello usato precedentemente. Superato il portone 12 come suggerito, tornate felicemente alla vostra nave.

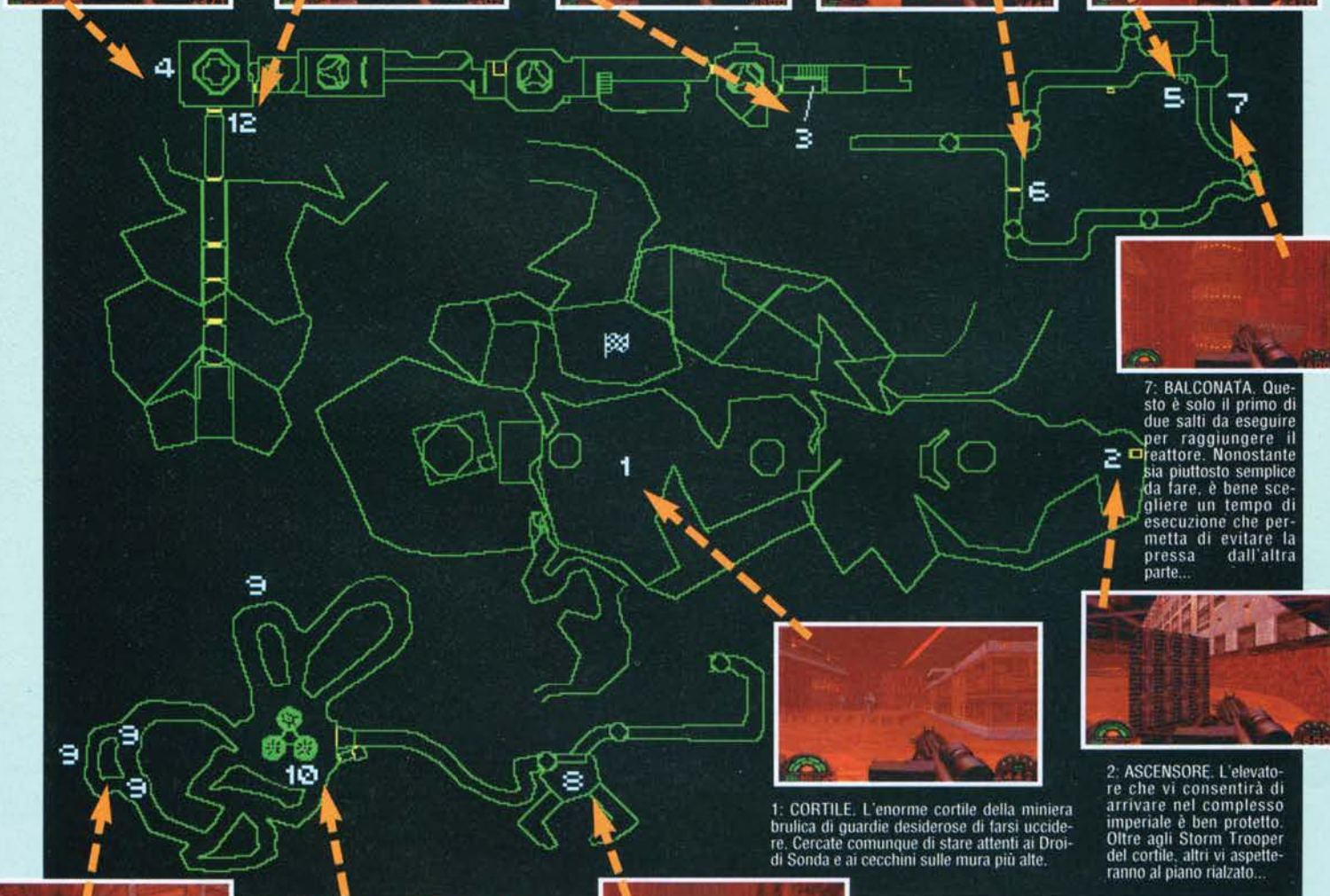
**4: VITE ELEVATRICE.** Ecco il mezzo con il quale potrete arrivare ai piani sotterranei della base. Nella sua discesa, questa gigantesca vite incrocerà il corridoio che conduce alla chiave blu: basterà saltare al momento giusto!

**12: PORTALE A PRESSIONE.** Congegno geniale. Le 5 porte del corridoio si apriranno in serie solamente se starete sul suo stipite e premerete la leva a destra. Dopo aver aspettato che tutte si siano aperte, non vi resterà che fare una bella corsa fino alla fine del corridoio prima che tutto si richiuda!

**3: CUTTER JERON.** Un'arma piuttosto anomala e ben poco utile secondo il mio parere. Oltre ad avere il solito colpo singolo, questo cutter edile potrà lanciare 4 fasci di particelle discretamente potenti verso uno o più obiettivi.

**6: PORTA BLU.** La solita noiosissima porta con il solito noiosissimo Storm Trooper che gli fa la guardia. Basterà usare la chiave blu per aprire la prima e il fucile per aprire il secondo: semplice e rapido!

**5: CHIAVE BLU.** Per raggiungerla non conviene saltare, basterà correroci contro: la velocità vi impedirà di cadere di sotto. Per tornare indietro, un piccolo salto in corsa vi assicurerà la salvezza.



**7: BALCONATA.** Questo è solo il primo di due salti da eseguire per raggiungere il reattore. Nonostante sia piuttosto semplice da fare, è bene scegliere un tempo di esecuzione che permetta di evitare la presa dall'altra parte...



**2: ASCENSORE.** L'elevatore che vi consentirà di arrivare nel complesso imperiale è ben protetto. Oltre agli Storm Trooper del cortile, altri vi aspetteranno al piano rialzato...



**1: CORTILE.** L'enorme cortile della miniera brulica di guardie desiderose di farsi uccidere. Cercate comunque di stare attenti ai Droidi di Sonda e ai cecchini sulle mura più alte.



**9: TORRETTE.** Ecco un esempio di torretta laser. Per eliminarle senza riportare troppi danni conviene affrontarle quando vi danno le spalle: se sarete rapidi non faranno in tempo a voltarsi per rispondere al fuoco!



**10: REATTORE.** L'obiettivo principale della missione. Basterà posizionare una carica nella sua bocca di scarico (premendo BARRA) per provocare una bella esplosione e mettere fine alla produzione di Dark Trooper... o almeno così sembrerebbe.



**8: BALCONE CON VITE.** Secondo balzo, ben più difficoltoso del precedente. Dopo essere scesi cautamente su questo balconcino, dovrete aspettare che la vite sia totalmente alzata per riuscire a saltare nel cunicolo oltre a essa. Tra le altre cose, se riuscirete a saltare nel tunnel a sinistra troverete anche una vita!



## LIVELLO 6: DETENTION CENTRE



Crix Madine, una delle vostre migliori spie e futuro generale ribelle, è stato catturato e imprigionato: voi siete stati scelti per andarlo a liberare (beati voi!).

L'accesso alla prigione è assicurato dalla presenza di una piccola piattaforma di trasporto il cui controllo si trova nella zona 1. Una volta entrati nel complesso (sparando al pulsante rosso a sinistra del portone d'entrata) e attivato l'elevatore col metodo descritto al punto 3, potrete iniziare a girovagare per il carcere (attenzione alle pareti in grado di riflettere i laser!). Diversi codici potranno essere ottenuti eliminando gli ufficiali più importanti (in questa stessa pagina ne troverete la lista completa), le rispettive porte sono indicate sulla mappa con un numero romano.

Visitata la prigione, noterete che il portale 10 è impossibile da aprire perché chiuso dall'interno: non vi resta che tornare all'ascensore 4, azionarlo senza salirci in modo da farlo scendere di un piano, ed entrare nella porta rossa alla sua destra. Qui dentro una piccola porticina vi permetterà di superare le trombe dei due ascensori e arrivare nel sistema di smaltimento rifiuti (11). Saltando da una pressa all'altra come spiegato nella didascalia corrispondente, dovrete giungere alla piccola porta verso ovest e da qui al terminale che controlla l'apertura della cella di Madine (12), sbloccabile inserendo il codice numero 2.

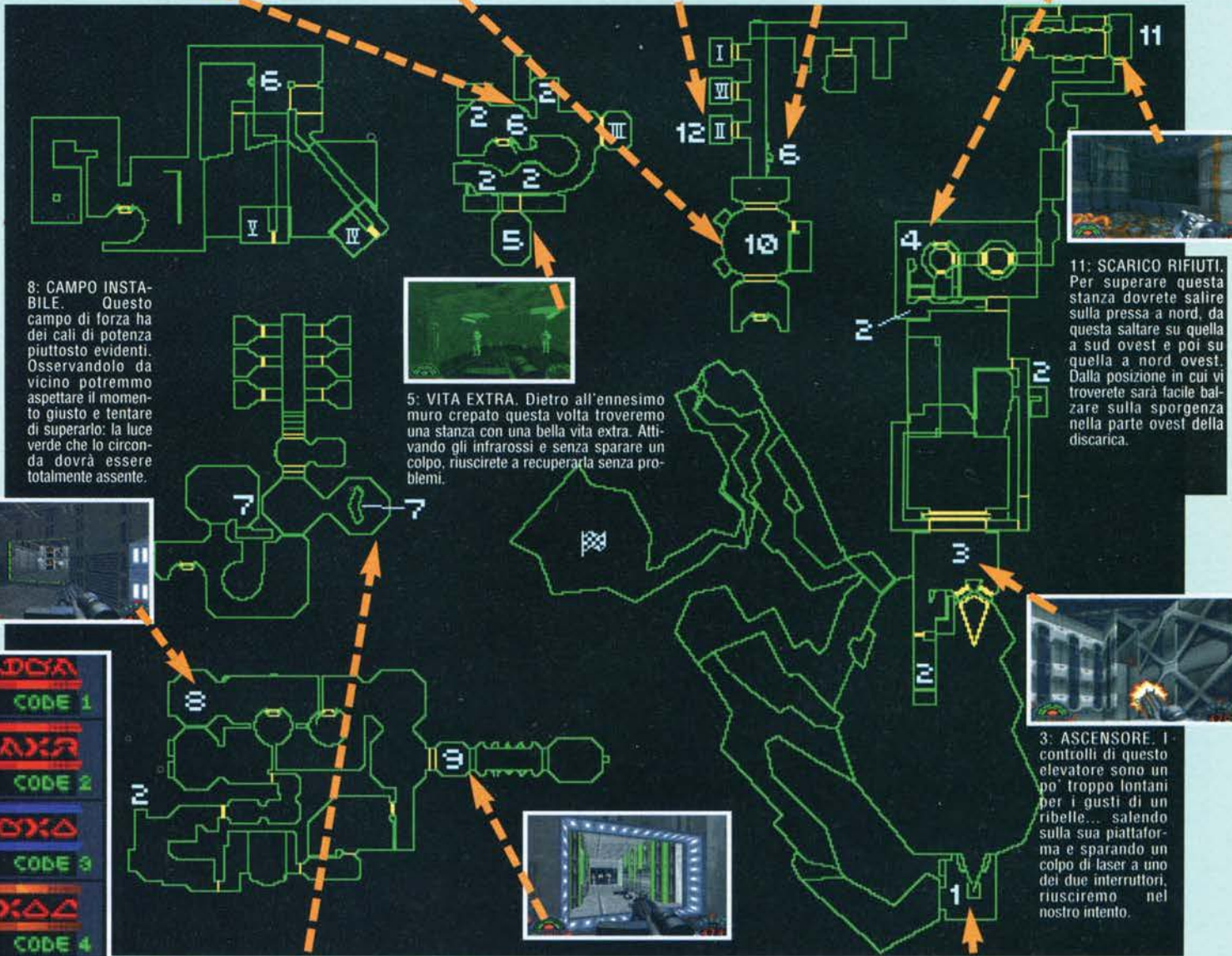
**2: MURI FINITI.** Gran parte degli oggetti utili che si potranno trovare in questo livello saranno celati dietro a questi muri crepati: una piccola bomba o una mina basterà per abatterli. Tra gli oggetti nascosti vi saranno diverse mine, bombe e addirittura un lanciarazzi.

**10: PORTA DI SICUREZZA.** Per quanti sforzi possiate fare, non vi sarà modo di sbloccare questa porta. La sua apertura può avvenire solamente dall'interno: l'unica azione utile che si potrà fare qui è il recupero dei codici degli ufficiali a destra.

**12: CRIX MADINE.** Inserendo il secondo codice nel terminale 9, potrete finalmente liberare il prigioniero e portare a termine la missione. Solamente qualche soldato al termine del corridoio vi sbarrerà la strada...

**6: TERMINALI A COMBINAZIONE.** Questo è uno dei terminali in cui potremo inserire i codici d'apertura per le porte speciali (indicate dal rispettivo numero romano). Queste ultime verranno aperte solamente se si utilizzerà il terminale al loro stesso piano.

**4: PORTA ROSSA.** Il dannato portale tanto difficile da vedere. Una volta ottenuta la chiave rossa, potrete far scendere l'ascensore di un piano, entrare nella suddetta porta e passare attraverso la piccola botola che conduce alle trombe dei due ascensori.



**8: CAMPO INSTABILE.** Questo campo di forza ha dei cali di potenza piuttosto evidenti. Osservandolo da vicino potremmo aspettare il momento giusto e tentare di superarlo: la luce verde che lo circonda dovrà essere totalmente assente.

**5: VITA EXTRA.** Dietro all'ennesimo muro crepato questa volta troveremo una stanza con una bella vita extra. Attivando gli infrarossi e senza sparare un colpo, riuscirete a recuperarla senza problemi.

**11: SCARICO RIFIUTI.** Per superare questa stanza dovrete salire sulla pressa a nord, da questa saltare su quella a sud ovest e poi su quella a nord ovest. Dalla posizione in cui vi troverete sarà facile balzare sulla sporgenza nella parte ovest della discarica.

**3: ASCENSORE.** I controlli di questo elevatore sono un po' troppo lontani per i gusti di un ribelle... salendo sulla sua piattaforma e sparando un colpo di laser a uno dei due interruttori, riusciremo nel nostro intento.

**1: CONTROLLI PIATTAFORMA.** La leva sulla colonna a destra richiamerà la piattaforma di trasporto che vi darà un passaggio fino al portale della prigione: solo un paio di truppe speciali e Droidi Sonda tenteranno di fermarvi.

- DOA CODE 1
- AXA CODE 2
- OXO CODE 3
- XAA CODE 4
- 3AD CODE 5
- XXX CODE 6

CODICI DELLE PORTE A COMBINAZIONE

**7: PULSANTE.** Il campo di forza presente in questo livello può essere temporaneamente disattivato premendo uno dei due pulsanti indicati sulla mappa. Ricordatevi che i campi respingono i laser come le pareti delle zone di sicurezza.

**9: CHIAVE ROSSA.** L'intero corridoio che conduce alla chiave è invaso da gas nocivi. Purtroppo non possediamo ancora la maschera anti-gas e pertanto saremmo costretti ad aspettare che il campo di forza al termine della galleria si spenga per poi correre come dei pazzi...



## LIVELLO 7: RAMSEES HED

Avendo l'incarico di scoprire l'ubicazione della base segreta che assembla i terribili Dark Trooper, dovrete collegare un dispositivo spia a una nave che farà rotta verso la fabbrica di droidi.

Visto il grande numero di Gran che bazzicano per il livello, per risparmiare munizioni conviene fare largo uso di bombe a tempo, facilmente recuperabili dai corpi delle creature uccise. Guadagnando la chiave gialla 3 (come spiegato nelle didascalie) e salendo sull'elevatore corrispondente (4), dovrete chiudere il portale (2) in

modo da poter percorrere la passerella e raggiungere il piccolo labirinto (dove sono situate le leve 6). Superandolo, cercate di saltare sulla piattaforma/elevatore che conduce alla zona 7, in cui dovrete cercare di recuperare la chiave rossa (8) e quella blu (10) per avere accesso alla nave mercantile. Giunti qui non vi resta che collegare il segnalatore alla bocca di scarico 12 e la missione sarà completa. I diversi passaggi segreti e le sezioni nascoste dovrebbero fornirvi una buona scorta di armi per resistere fino al mese prossimo, in cui si pubblicherà la seconda parte della soluzione di questo grande gioco...  
FINE PRIMA PARTE.

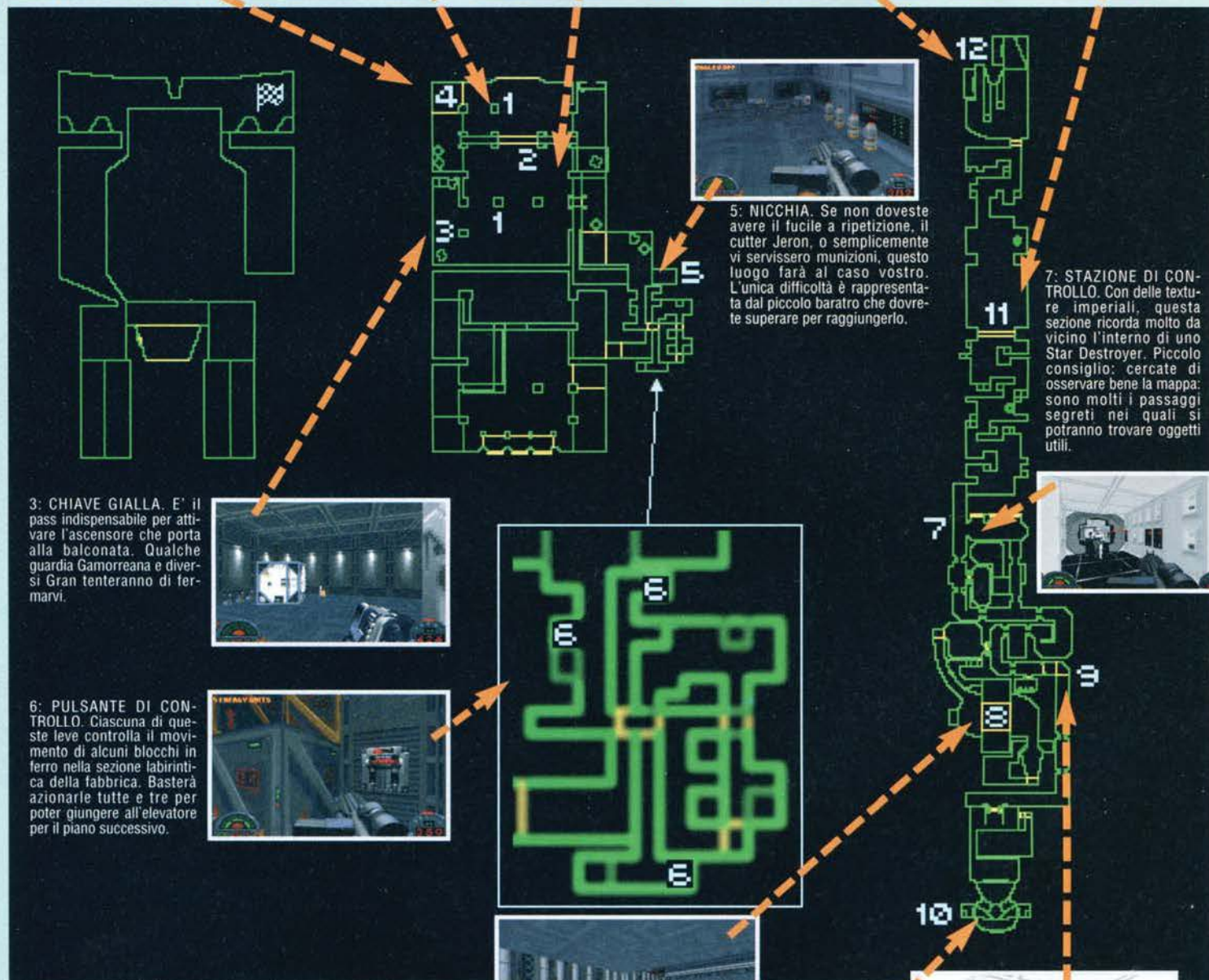
**4: ELEVATORE GIALLO.** L'unica via d'accesso al piano rialzato. Per poterlo usare occorre la chiave gialla e una buona mira: i Gran non dividono volentieri gli ascensori con gli umani...

**1: LEVE D'APERTURA.** La saracinesca che divide i primi due magazzini potrà essere aperta solamente grazie alle leve poste sulle colonne indicate.

**2: PULSANTE DI CHIUSURA.** Dovendo passare sulla passerella a sinistra, non vi resta che premere il pulsante di chiusura posto sullo stipite del portale. Il tentativo di colpire a distanza è da coraggiosi...

**12: NAVE DA TRASPORTO.** Collocando il segnalatore nel portello di carico di questa nave (sempre premendo la solita BARRA), potremo trovare la fabbrica segreta che produce i temutissimi droidi dell'impero...

**11: PORTA BLU.** L'ultimo baluardo in difesa del cargo che dovremo raggiungere. Nascosta in mezzo a un magazzino brulicante di imperiali, il metodo migliore per raggiungerla sembra essere l'utilizzo di bombe a tempo.



**3: CHIAVE GIALLA.** E' il pass indispensabile per attivare l'ascensore che porta alla balconata. Qualche guardia Gamorreana e diversi Gran tenteranno di fermarvi.



**6: PULSANTE DI CONTROLLO.** Ciascuna di queste leve controlla il movimento di alcuni blocchi in ferro nella sezione labirintica della fabbrica. Basterà azionarle tutte e tre per poter giungere all'elevatore per il piano successivo.



**8: CHIAVE ROSSA.** Dopo aver recuperato la chiave a sinistra, l'unico sistema per risalire al piano superiore sembra essere quello di far fuoco sul pulsante in fondo alla stanza restando sull'ascensore; successivamente dovrete scendere dall'elevatore rapidamente: non resterà su in eterno!



**10: CHIAVE BLU.** All'interno di questa stanza di controllo, in mezzo a una decina di guardie, sarà situata questa simpatica quanto indispensabile chiave. Una posizione più fetente non potevano trovarla!



**9: PORTA ROSSA.** Dietro a questo ufficiale dalle brutte intenzioni, potremo intravedere il portale rosso: alla sua destra sono situati i WC... non sarà violazione di copyright?





Un gioco per amministratori senza scrupoli, che intendono costruire il più alto grattacielo del mondo. Dovrete guadagnarvi il favore della gente: costruire discoteche, ristoranti, negozi, assoldare attrazioni e organizzare spettacoli.

**UNA T-SHIRT SIM TOWER  
COMPRESA NEL PREZZO!**

# SIM TOWER

THE VERTICAL EMPIRE

**LA TUA AMBIZIONE HA  
UN LIMITE?  
ALLORA SIM TOWER NON  
FA PER TE!**

**CD-MPC & PC  
MANUALE IN ITALIANO**

MAXIS



**PROLOGO**

Poco spazio, poco tempo e un sacco di cose da fare. Questo è sostanzialmente il motivo della mancata presenza del TS sullo scorso numero. Purtroppo la mia promozione (?) a ruolo di assistente redazionale mi ha portato via molto più tempo di quanto potessi immaginare e ciò ha gravato pesantemente sull'andamento di alcune rubriche. Vi prego quindi di scusarmi per ulteriori errori o/e imprecisioni, ma per questo mese va così, dal prossimo le cose cambieranno, in meglio si spera.

**TOP TILERS by 4SEASONS SOFT**



Taking advantage of the absence of the king, the Evil Lord Mord cast a terrible curse on the realm, and he ordered to imprison the six King Rikert's daughters...

E rieccoli! Dopo il successo dei Puzzi (ormai diventato una specie di mito), sfortunatamente afflitto da un bug maledetto (tutta colpa di quel disgraziato dell'AmosPRO), Valentina e soci tornano con un nuovo gioco, più semplice, ma pur sempre realizzato con grande cura.

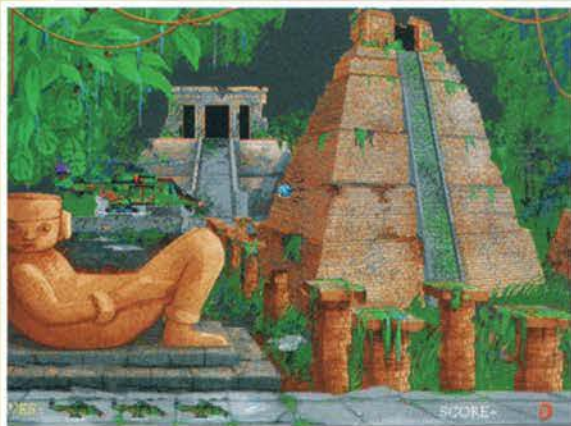
TopTilers non è nient'altro che il solito giochino in cui bisogna scoprire delle caselle nascoste passandoci sopra con il personaggio principale, in modo da rendere completamente visibile l'immagine sottostante. L'idea non è delle più innovative, ma comunque va fatto un plauso sia alla grafica, generalmente ben realizzata (anche se un po' approssimativa in alcuni tratti), che ad alcune idee (tipo i vari bonus/malus nascosti).



Sicuramente l'aver inserito tutta una serie di ragazzine stile manga, che si spogliano

progressivamente con l'avanzare dei quadri, dovrebbe riuscire a far presa su molti maniaci (perché mi guardate male?). Potrebbe avere successo come gioco shareware. Mi è dispiaciuto aver appreso che non siate più interessati a produrre videogiochi, almeno a breve termine; un vero peccato, dato che le capacità non vi mancano. Ripensateci.

**THE SUPER CHOPPER FORCES by Spigarolo Davide (PC)**



Un gioco realizzato con il Klick&Play! E chi l'avrebbe mai immaginato? Scherzi a parte è un po' di tempo che non mi occupavo dei nostri "amici" pccisti, ma dato che adesso possiedo (momentaneamente, diciamo che è un prestito) un potente Pentium, cercherò di rimediare a queste lacune.

Purtroppo come primo titolo non c'è molto da dire, infatti nonostante la buona realizzazione grafica, il gioco soffre di una discreta piattezza a livello di giocabilità. Si tratta infatti di sparare con un elicottero (fra l'altro un po' troppo grosso per i miei gusti) cercando di centrare un numero sempre crescente di oggetti. Purtroppo a causa di alcune limitazioni del programma utilizzato (K&P appunto), si notano dei fortissimi rallentamenti non appena lo schermo si riempie di sprite. Questo su un Pentium 90, figuriamoci su un DX2.

Super Chopper Forces parteciperà comunque di diritto al grande concorso in collaborazione con Software & CO per la premiazione del miglior titolo italiano realizzato con Klick&Play, se anche voi volete esserne parte, le indicazioni del caso le trovate all'interno delle Voci di Corridoio di questo stesso mese...

**AAA CERCASI**

Stefano Lanza cerca urgentemente un valido grafico (zona Mantova) per la produzione di giochi su PC. Chiamare allo 0376/363666.

Nuovo Team di sviluppo ricerca urgentemente grafici che lavorino su piattaforme Amiga 1200 e PC per la realizzazione di videogame arcade 2D. Contattare lo 041-037616 (dopo le 21 e chiedere di Riccardo) o scrivere a: Riccardo Meggiato, C.P. 103, 30030 Origiano (Venezia).

**HUNT TO THE ABYSS di Lanza Stefano (PC)**

Un altro gioco per PC? Non staremo esagerando (adesso qualcuno mi picchia)? No, fa sempre piacere vedere che anche gli "Intel Inside" ogni tanto si danno da fare e talvolta con risultati più che positivi. Questo HTTA non è certo il massimo dal punto di vista grafico, ma almeno ha un buon riscontro sul piano tecnico, dove mostra le unghie: scrolling superfluida multidirezionale, più di trenta oggetti su schermo, parallasse e risoluzione grafica pari a 360x240... un ottimo biglietto da visita, non credete?

Se riuscirai a trovare un grafico degno di tale qualifica, sono certo che salterà fuori qualcosa di veramente notevole, dacci sotto!





MINI SPECIALE TALENT SCOUT



Tempo fa sono venuti a trovarci un gruppo di ragazzi del Canton Ticino, con l'intento di mostrarci la loro incredibile realizzazione, che per certi versi potrebbe davvero rivoluzionare il mercato Amiga.

Vi sarà capitato di notare in questi ultimi mesi una discreta mancanza di nuove avventure grafiche, se infatti escludiamo gli attesissimi (?) Simon the Sorcerer II e Flight of the Amazon Queen, non si può certo dire che vi sia un'abbondanza di titoli, tutt'altro.

E qui entrano in gioco i Cinetech, sviluppatori di un sistema di conversioni per avventure grafiche denominato VEGA (l'arcano significato della sigla si è perso all'interno delle mie cinque cellule cerebrali, quindi non chiedetemi altro).

Programmato dal geniale Vittorio Ferrari, con l'aiuto di Claudio Preianò, questo engine per "graphic-adventure", ha tutte le carte in regola per diventare un vero e proprio punto di riferimento per le conversioni di questi giochi su A1200. Le caratteristiche tecniche di VEGA sono incredibili e vi assicuro che non si tratta affatto di sparate senza senso, dato che ho visto con i miei occhi un paio di locazioni convertite pari pari da una famosa avventura grafica e vi assicuro che i risultati erano a dir poco eccezionali.

Stiamo parlando di scrolling al cinquantesimo, sprite dei personaggi zoomati e scalati in tempo reale (sempre in full-frame) e ricerca del percorso fra due punti veramente intelligente. Quest'ultima caratteristica merita particolare attenzione, dato che in molte avventure (tipo quelle della Sierra, tanto per non fare nomi) quando si clicca in un punto dello schermo, il personaggio tende ad andare da tutt'altra parte, fregandosene altamente dei path, magari impossibilitato da alcuni elementi presenti sullo schermo (molte volte basta una sedia o un tavolino posti lungo il path per mettere in crisi un gioco).

Inoltre non mancano altre finezze come l'immediatezza nella risposta del mouse, la gestione di oggetti complessi, dei dialoghi e via dicendo. VEGA ha anche un altro vantaggio, spesso sottovalutato, il fatto d'essere programmato esclusivamente in Assembler; ciò non solo si rispecchia sull'andamento del gioco, che gira al massimo e senza rallentamenti anche su A1200 di base, ma anche sulla snellezza del codice e vi assicuro che non è una cosa poco.

Pensate a quelle avventure della Lucas, che per girare decentemente avevano bisogno di Amiga megapompate con 030 a 40MHz (io mi ricordo l'esasperante lentezza di Indy 4 sul mio 1200 base, tre anni or sono); adesso sarebbe possibile convertire il tutto senza alcun problema, escluso quello della grafica, che necessariamente andrebbe a pesare sul numero dei dischetti di gioco. Comunque ormai dubito che ci sia ancora qualche amighista senza un hard disk, anche piccolo.

Speriamo solo che qualche software house apra le porte a questi ragazzi, che meritano veramente i nostri migliori auguri... a ben pensarci potrebbero rappresentare quasi una chiave per il futuro di Amiga, ma forse sto esagerando (o forse no? Solo il tempo potrà risponderci).



BLACK OUT by TECHNO WAVE TEAM (PC)

Questo sembra davvero interessante. Un gioco alla Prince of Persia (o Another World), in prospettiva, con una grafica totalmente realizzata in ray-tracing (con 3D Studio suppongo). Devo ammettere che questo Black Out è stato quasi una sorpresa, infatti dopo aver scompartato l'archivio ARJ presente sul dischetto, mi ero quasi convinto che si trattasse solo di uno slideshow, vista l'abbondanza di immagini in formato PCX, poi il file "DOS4GW" mi ha rassicurato.

Il prodotto, da questo breve demo, sembra davvero interessante, infatti non solo offre un impatto grafico di tutto rispetto, ma anche un'impostazione a livello di design e storyboard davvero degna di nota.

Se questa è la versione 0.1, figuriamoci le prossime! Non vedo l'ora di mettere le mani su un qualcosa di un po' più definitivo, il gioco infatti promette a dir poco bene. Fatevi sentire al più presto possibile!

DUSTMANIA by NEMESIS (PC)

La "scena" PC si fa sentire anche qua in Italia, dove finalmente le acque stanno incominciando a muoversi (sarebbe ora di fargliela vedere a 'sti barbari del Nord Europa). I Nemesis partono già alla grande con un buon music disk, che mette in mostra le loro ottime capacità sia dal punto di vista tecnico che da quello prettamente audio/visivo. Certo, non c'è molto da vedere in una produzione di questo tipo, però le orecchie hanno di che deliziarsi: le capacità musicali del vostro "musician" sono fuori discussione: l'impronta compositiva tipicamente da demo la dice lunga sulla qualità media dei vari moduli.

Forse ci vorrebbe qualcosa di un po' più innovativo, se da un lato infatti i brani sono d'indubbio valore, dall'altro non si può fare a meno di notare una certa mancanza di originalità, insomma si ha quell'impressione di "già sentito" che non toglie nulla alla qualità dei brani (anzi, ce ne fossero come voi...), ma che lascia comunque un po' perplessi.

Forse dovremmo incominciare a imitare meno gli scandinavi e ad assumere una sempre maggiore entità musicale, un po' come fanno alcuni gruppo polacchi (avete presente quel mitico music disk per Amiga codato dai Freezers, DreamWalker? Ecco cosa intendo per originale).



EPILOGO

Piove. Ho sonno. Probabilmente ho anche la febbre. Peggio di così si muore? Mi sa che peggio di così non si può. Comunque anche questo mese è andato. Il materiale da "vistare" è ancora tanto e purtroppo le già citate questioni "temporali" mi hanno costretto a tirar su un Talent Scout a dir poco concentrato...

Il mese prossimo spero di rimettere in piedi il povero Talent Art, abbastanza ignorato ultimamente. Probabilmente se ne occuperà il nostro grafico redazionale, Andrea Simula, sempre che nel frattempo non succedano altri casini, cosa che non mi sento di escludere.

Ci vediamo a dicembre, tempo di Natale, di regali e soprattutto di 68060!!!

Mirko "TMB" Marangon



# PC-ROM INTERACTIVE

## La prima video-rivista

E' nata, era inevitabile. Troppe foreste distrutte, troppa carta al macero, troppi occhiali e così poco tempo per leggere... potevano bastare questi motivi per spingere la Xenia Edizioni a creare una rivista completamente digitale, "stampata su fosfori riciclati" (quelli del vostro monitor) come si usa dire. Ma le ragioni sono state anche altre: offrire al pubblico del mondo informatico una nuova possibilità di tenersi aggiornati, di conoscere i prodotti hardware e software e soprattutto di utilizzare sempre meglio e sempre più creativamente e produttivamente il personal computer.



La prossima volta che passate davanti a un'edicola, fermatevi a guardare e scoprite se da qualche parte spunta il logo di PC-ROM Interactive. Non sto facendo pubblicità gratuita, ma solo invitandovi a scoprire un modo nuovo di conoscere e scoprire tutto ciò che ruota intorno al vostro personal computer e al mondo dell'informatica in generale. PC-ROM, infatti, cambia totalmente il modo di scoprire i nuovi programmi, le nuove periferiche e ogni altro aspetto del computer: basta inserire il disco nel lettore di CD-ROM e lanciare il comando START o MENU dal DOS dopo essersi posizionati sul drive relativo. Ciò attiverà l'interfaccia di consultazione della rivista, permettendovi di 'navigare' al suo interno in maniera rapida e intuitiva.

Le sezioni in cui la video-rivista è suddivisa sono otto: NEWS, CD-ROM, TEST, PROFESSIONAL, LAB, TIPS & TRICKS, INTERNET e FEEDBACK. Ognuna di esse è a sua volta suddivisa in sotto-sezioni più specifiche, con un sistema di 'pseudo-menu' a tendina che in realtà nascondono dei pulsanti di facile attivazione.



Le 'sezioni multimediali' della rivista  
Nel primo numero di PC-ROM la sezione News è l'unica dove rimane ancora qualcosa da leggere (se escludiamo le istruzioni date nella sezione Feedback che vedremo più



avanti), ma siamo orientati a rendere almeno 'ascoltabile' le notizie che trovate nelle tre aree Software, Hardware ed Eventi, rispettivamente dedicate a tutte le novità e le anteprime delle tre diverse 'strade' lungo le quali si sviluppa il mondo dell'informatica. Passando però alla sezione CD-ROM ci si accorge subito di cosa ci eravamo persi in tutti questi anni di 'sfogliamento' delle riviste cartacee: immagini a pieno schermo al posto delle piccole foto delle riviste tradizionali, un comodo sistema di 'navigazione' da una pagina all'altra (sui prossimi numeri è prevista un'opzione per rendere automatico il passaggio da una immagine alla successiva, a mo' di slideshow). Ma ciò che rende immediatamente l'idea della comodità di consultazione è l'audio: una voce maschile o femminile che ci 'parla' del CD-ROM recensito, commentando di volta in volta le immagini. Ma non finisce qui: di tanto in tanto viene offerta, nel piccolo e onnipresente pannello di navigazione dal quale 'sfogliamo' le pagine





# interattiva di informatica per PC

digitali, l'opzione VIDEO: questa attiverà dei filmati, quasi sempre a schermo pieno, attraverso i quali ci verrà mostrato il funzionamento del programma in questione proprio come se stesse girando sul nostro computer, mentre una voce commenta le varie schermate e le operazioni che vengono eseguite.

Quando invece vengono recensiti titoli dove è presente del video (nel primo numero è il caso di Marilyn e di All Movie Guide, ma anche di due titoli 'porno') in formato QuickTime o AVI (Video for Windows) questo viene attivato con lo stesso pulsante, ma senza uscire dall'immagine presente a video.

'Guardare' e 'ascoltare' le prove del software e dell'hardware è un'esperienza davvero unica, e fa dimenticare presto la vecchia e ormai obsoleta 'lettura'.

Oltre che in CD-ROM e in Test, le prove di programmi sono presenti anche nella sezione Professional, ma in più qui troviamo immagini e video che ci permettono di esplorare programmi famosi per scoprirne i lati nascosti o il modo migliore per utilizzarli.

I campi di interesse presenti in Professional coprono un po' di tutto: il DTP e la grafica, la musica, il multimedia, la programmazione, l'organizzazione personale, gli hobby, la telecomunicazione, ecc.

Le sezioni Tips & Tricks e Lab, invece, parlano (è proprio il caso di usare questo verbo) di come potenziare o personalizzare il proprio computer intervenendo sulle risorse del sistema operativo anche attraverso appositi programmi, e questi ultimi vengono quasi sempre regalati nel CD-ROM.

## Guardare, ma soprattutto FARE

La presenza, sul CD-ROM, dei programmi e dei documenti utilizzati nelle sezioni 'pratiche', oppure i dimostrativi dei programmi recensiti, permettono a chiunque di trasformare PC-ROM in una esperienza interattiva di massimo livello, mantenendo così anche il suo valore nel tempo.

Infatti, a differenza delle riviste tradizionali che vengono spesso buttate nel cestino dopo un po' di tempo, PC-ROM permette di conservare una incredibile mole di informazioni e programmi preziosi in pochi centimetri di spazio (chi acquista regolarmente CD-ROM o anche semplici CD musicali sa bene quanto questi siano comodi da riporre e ritrovare rispetto alle scomodissime riviste).

Tornando all'aspetto pratico e creativo di PC-ROM, c'è da dire

che lascia anche molto spazio all'iniziativa del pubblico, in quanto un'intera sezione (Feedback) è stata creata per ospitare tutto ciò che desiderate 'far vedere' o 'far sentire' attraverso la rivista: i vostri interventi, sotto forma di materiale grafico (ma anche audio e video), software autoprodotti, testi creativi o di opinione, richieste, messaggi o annunci particolari, ecc. trovano spazio in una delle sotto-sezioni di quest'area della rivista.

## Di tutto, di più

Parafrasando l'ormai obsoleto motto televisivo, non rimane che fare una considerazione finale sulla quantità e la qualità dei contenuti di PC-ROM.

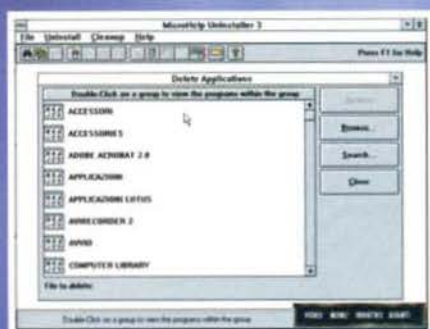
Qualcuno a questo punto mormorerà: "Ecco, ora arriva l'autocompiacimento. Figuriamoci se questi qua parlano male di una loro rivista!" Beh, prima di tutto abbiamo tirato le somme, in chiusura, e il primo numero sembra contenere molto più materiale redazionale di una normale rivista, nonostante la veste multimediale.

Di alcuni prodotti, poi, come Uninstaller 3 oppure Corel Office Companion, sono presenti decine e decine di minuti di audio e video, così come per la sezione Internet è presente quasi un'ora di esplorazione del World Wide Web.

Anche l'immane spazio dedicato a Windows '95 rappresenta una lunga sessione di consultazione, affrontando anche aspetti particolari di questo nuovo sistema operativo e discostandosi in questo da ciò che le riviste 'tradizionali' hanno già pubblicato.

Un'ultima osservazione circa i due prodotti 'vietati ai minori' presenti in anteprima nella sezione News: l'accesso ai relativi video è limitato ai minori di 18 anni (anche perché si tratta di materiale 'pesante'), quindi sarà necessario dimostrare la maggiore età per ottenere la password di accesso. Questa formula, già adottata (e accolta) con successo sulla 'consorella' MacPower Interactive (l'edizione per Macintosh), ci ha permesso di recensire anche quei prodotti che normalmente non possono trovare spazio se non su riviste 'particolari', riuscendo così a non escludere quella fascia di software su CD-ROM (le statistiche lo danno come il 75% della produzione globale) che tanto peso ha sul mercato del multimedia.

Comunque, sesso a parte, in PC-ROM troverete tanto di quel materiale (informazioni e programmi) da riuscire a malapena a consultare l'intera rivista prima dell'uscita della successiva. Allora, cosa state aspettando? Il numero 1 è già in edicola!





# CONSOLE MANIA

In principio fu il  
Nulla. Ora  
invece c'è il  
Consolemania  
Corner. Di bene  
in meglio...

CONSOLEMANIA CORNER

Rubando definitivamente la rubrica dalle perfide e grassocce mani di Mirko (che ormai è troppo impegnato a reperire giochi per Amiga per seguire anche le console), sono lieto di confermare codesto articolo come quello che viene consegnato con il maggiore ritardo. Ma dopotutto, non si dice forse *dulcis in fundo*? Comunque sia, questo mese tra le console ce la siamo spassata parecchio: Alex, per esempio, s'è solazzato con Assault Rigs, una specie di Battlezone molto evoluto per Playstation edito dalla Psygnosis. A dire il vero, però, è anche l'unico a essersi solazzato con quel gioco, dato che il resto della redazione non si è entusiasmato più di tanto, grazie soprattutto alle pessime visuali disponibili (tutte quante rigorosamente inutili e scomode da usare) e alla grafica 3D dall'aspetto traballante e poco invitante. Andrea Fattori s'è invece trastullato per circa mezza giornata con Comix Zone, un buon platform per Megadrive ispirato al mondo dei fumetti in generale provvisto di simpatiche trovate (il protagonista si muove all'interno delle tavole di un fumetto) e di un livello di difficoltà che incoraggia i giocatori a imbracciare un fucile a pallettoni e sparare a tutto ciò che si muove. Nel complesso buono, ma "un po' frustrante". Il

vo millenni fa, la "zup". "Avete della Sprite?" "No, abbiamo solo questa, la Zup" "See, e il Minestron?". Cose belle). Si tratta in parole povere di un platform isometrico, molto vario e interessante - soprattutto grazie ai numerosi quadri segreti, bonus introvabili & compagnia bella. I "facinorosi" della redazione invece si sono buttati a pesce su Destruction Derby, atteso gioco di guida della Psygnosis per Playstation nel quale bisogna solamente sfasciare tutte le auto che si incontrano cercando poi di sopravvivere. Dapprima ci si son messi a giocare tutti quanti, poi solo due o tre, poi è finito nel dimenticatoio: smontare veicoli è divertente, ma solo per un po': dopo il trentaseiesimo frontale, prendere botte non è più spassoso come prima (non è affatto vero, è l'unico gioco che abbia giocato e che continuo tuttora a giocare. NdMax). Un buon potenziale, rovinato da un'idea tutto sommato limitata. L'angolo della demenzialità: la Virgin è calata su di noi con il gioco più scemo di tutti i tempi, e cioè Earthworm Jim 2. Tra mucche esplosive, maiali da usare come contrappeso, telequiz sballati, nonnine che piovono dal cielo e un Earthworm Jim che si produce nelle azioni più strampalate, il gioco è tutto un susseguirsi di livelli parecchio difficili e gag altre-

Intendiamoci, FIFA non è affatto male, solo che trovarsi tra le mani lo stesso gioco ogni anno con due o tre miglioramenti non è certo entusiasmante. Speriamo che la serie dei John Madden sia finalmente finita. Non è finita invece quella di NBA Live e NHL Hockey, entrambi giunti alla loro "novantaseiesima" (è un modo di dire) incarnazione... Gli amanti delle botte se la spassano non poco questo mese, su tutte le console e su tutti i fronti. Per quanto riguarda l'umorismo, segnaliamo il tentativo ridicolo della Acclaim di sfornare un gioco decente, nella fattispecie il "mediocre e fargli un complimento anche grosso" Street Fighter 2 The Movie, ibrido tra Street Fighter 2 e Mortal Kombat, che riesce a prendere il peggio dei due titoli mettendo pure qualcosa di suo dove il risultato non è sufficiente-



Questo è Comix Zone per Megadrive: notate il bordo delle vignette letteralmente sfondato da un tizio colpito in maniera violenta...



L'entusiasmante FIFA 96 per Megadrive.



Il mitico Earthworm Jim 2, con il nostro eroe che porta a spasso una mucca (troppo lungo da spiegare).

Il completissimo NBA 96, sempre per Megadrive.



Raffa ha apprezzato (così come il mese scorso) Cool Spot Goes to Hollywood, terzo gioco (il primo era uno squallido giochino tipo GO ma più limitato) dedicato alla tonda mascotte della Zup ("sevenap" o, come la chiamavano in un campaggio che frequenta-

Una Babality di Mortal Kombat 3 per Playstation.



tanto fuori di testa. Tecnicamente un gran gioco, un po' ostico ma godibile. Per la serie "a volte ritornano" abbiamo invece Fifa '96, ennesima versione del gioco di calcio che persuade i possessori di Megadrive da qualche annetto,

Calcio spettacolo! Killer Instinct per SNES.



mente brutto. Molto meglio sono Mortal Kombat 3 per Playstation e Killer Instinct per SNES: il primo è una fedelissima conversione del coin-op, zeppo come al solito di trucchi e segreti vari e abbastanza violento (anche se sangue & budella diventano sempre più





Una delle inquadrature più inusuali di Philo Soma per Playstation. C'è anche quella in 3D all'indietro, tipo specchio retrovisore.



Spot Goes to Hollywood su MD. E basta.



Street Fighter The Movie per PSX. Per il commento, mi censuro da solo.



Wipeout su Playstation: bello, eh?

astratti, siamo lontani dalle nefandezze del primo titolo), mentre il secondo è una buona resa del picchiaduro meno tecnico e più spettacolare del mondo, una specie di simulatore di Altrimenti ci Arrabbiamo. Divertente, anche se non per molto. Primal Rage per Gameboy è un gioco per Gameboy: le limitazioni e i pregi sono tutti qui.

L'effetto è quello, ma adesso ci stupiamo molto meno. Meno interessante, sempre per PSX è Philo Soma, che però è stato criticato un po' troppo. Gli shoot'em up per questa console non sono tantissimi, e questo Philo Soma copre tutte le variazioni possibili, grazie a sezioni a scroll verticale, orizzontale, in prima persona, in prospettiva... Insomma, non si

parecchio - sempre che siate tipi da apprezzare un gioco per persone fondamentalmente riflessive. Nel caso invece siate degli scalmanati, vi consiglierei di tenere d'occhio Twisted Metal per PSX, divertentissimo (specialmente in due) gioco di guida tutto missili e armi speciali: un vero massacro (recensione il mese prossimo su CMania). Altro gioco di guida



Demolition Derby per Playstation. Sempre su questo numero trovate recensita anche la versione per PC.



Super Skidmarks su MD, quasi identico alla versione Amiga (se non altro carica di meno).



Yoshi's Island su SNES: se avete un Super Nintendo, DOVETE avere questo gioco.

Il grande protagonista di questo mese però è Yoshi's Island: il seguito ufficiale di Super Mario World si conferma come uno dei giochi più curati e avvincenti che si siano mai visti, praticamente il platform fatto opera d'arte. Il chip Super FX è spremuto a dovere per ottenere più memoria, effetti più spettacolari e un sacco di trovate diverse, la giocabilità è a livelli altissimi e la varietà inimmaginabile. Ora che le console "grandi" hanno definitivamente preso piede, il SNES torna a far parlare di sé.

Un altro gioco molto bello è Wipeout (non per niente è stato usato come copertina): un gioco di corsa parecchio difficile ma spettacolare per Playstation: alcuni lo hanno paragonato a F-Zero per SNES.

può certo dire che sia un gioco monotono. E poi, i filmati che accompagnano il gioco sono davvero belli (anche se su PSX cose del genere sono normale amministrazione).

Sempre sparaefuggi, ma meno interessante è Nova-storm, conversione da PC (ma incredibilmente migliorato) del gioco Psygnosis tutto filmati e poco gioco. Paragonate alle altre cose che abbiamo visto su Playstation, le sequenze animate che fanno da sfondo all'azione sembrano quasi spoglie e semplici.

Unico gioco per 3DO di questa puntata: Theme Park, fedelissima conversione da PC dell'omonimo (e famoso) gioco. Noi non lo possiamo più soffrire, ma se non ci avete giocato potrebbe anche piacervi, e

per questo mese è Super Skidmarks, del quale abbiamo già parlato il mese scorso, per cui direi si sorvolare. Chiudiamo con due titoli vagamente fantasy ma molto diversi tra di loro: Vampire's Kiss è l'ennesimo episodio della serie di Castlevania, convertito da PC Engine su SNES e non esattamente fantastico (le opinioni sono un po' contrastanti, sappiate comunque che nessuno ne va matto), mentre Virtual Hydlide è un buon tentativo di realizzare un'RPG vettoriale su Saturn, frustrato però da una certa lentezza, da una grafica poco invitante e da un sistema di controllo non molto comodo. Sarà per la prossima volta...

MA



Vi regaliamo il gioco di...

# BOVABYTE

Ottimo per le ore di scuola più noiose!

I mitici TEST di BovaByte  
**HUEI TIPO,  
 PER CASO 6 UN TAMARRO?**  
 Scopriilo insieme a noi! E le tue giornate in sala giochi assumeranno nuovi fantastici connotati!



**DUE NOTE PER IL GIOCO DEL BOVA**  
 (concepito e realizzato da Davide Manzi)

Il tabellone era originariamente disegnato su due fogli formato A4, ma per esigenze di tipo grafico è stato ridotto a una sola. Per giocare al meglio, per tanto, noi suggeriamo di fare un'ingrandimento a colori su foglio formato A3 dell'intera pagina (regole comprese, che diventerebbero più leggibili). Questo comporterebbe una certa spesa, nell'ordine delle 5-8 mila lire, ma in fondo un gioco di società comprato dal giocattolaio costa pur sempre molto di più. Il passo successivo, poi, sarebbe quello di incollare detto foglio a un cartoncino di eguali dimensioni, per renderlo più rigido. I veri patiti (modello Pastore, insomma) possono infine procedere alla plastificazione del tutto. Per chi non vuole spendere, invece, proponiamo una soluzione "economica": ingrandimento b/n su foglio A3 e ricolorazione a mano dei bordi delle caselle rosse, verdi e blu. Le cartolerie e le copisterie sentitamente ringraziano...

Che truuuuuzzo seeei, in ogni cosa che faaaai, la vita è sfiga insieme a teeee, e io bevo alla sventura, che per NOI non è finita, al gusto pieno della vit... (Paolo! Smettila subito di cantare, la disgraziatissima moda del karaoke per fortuna è passata! NdD) ehm, scusate, mi stavo lasciando trascinare (e poi dite di meeeee, e mi tirate pure le clavaaaate in teestaaa, questa è un'ingiustiziaaaaa, mi appellerò ai carabinieriiiii, alla poliziaaaaa, all'esercitooooo, ai pompieeriiii, ad Amnesty Internationalaaal, all'UNICEeeeeeeF, al... SBONK! NdPastore). Vabbè, badiamo alle solite e inflazionate ciance e puppiamoci in allegria questo simpatico test, con l'accortezza di scomparire dalla faccia della terra se l'esito risultasse positivo...

1) Avete appena acquistato la vostra nuova autoradio e fa un freddo cane. Come vi comportate?  
 a- benché la temperatura sia scesa decisamente sotto lo zero, abbassate entrambi i finestrini (ed eventualmente aprite pure il tettuccio) e la sparate al volume massimo consentito (dall'autoradio), per fare in modo che tutti lo sappiano.  
 b- parcheggiate in una via frequentata e ve ne andate

Ed ecco invece la "novità", la nuova giostra che presto sostituirà il "truzzometro" nel cuore di tutti i tamarri: salirci da solo non vuol dir nulla di sbagliato. Ma come non assistere con perplessità alle "performance" dei tamarri, che devono per forza salirci in due?

in giro a piette con l'autoradio sotto braccio (ma non avevano inventato il frontalino estraibile? NdD)(si, ma la "tamarro way of life" impone che l'autoradio sia bella evidente! NdP).

c- la usate come un qualsiasi elettrodomestico.

2) Sei sulle giostre. Improvvisamente vedi il cassone con lo scooter su cui bisogna fare le penne. Qual'è la tua prima reazione?  
 a- un conato di vomito.  
 b- una voglia irrefrenabile di salirci da soli.  
 c- ci salgo con un amico (probabilmente l'addetto agli scippi... NdP).

3) Leggi (a scrocco) sul giornale che il tuo vicino ha menato un delinquente...  
 a- ha fatto bene!  
 b- non riesci a spiegarti come abbia fatto a perdere le staffe.  
 c- il delinquente è un mio amico e adesso lo vendico!

4) Siete in sala giochi e avete finito i gettoni. Dentro il portafogli non c'è più una lira. Che fate?  
 a- ve ne tornate mogi mogi a casa, in fondo eravate arrivati solo all'ultimo livello...  
 b- questulate a destra e a manca usando come intercalare "ma daaai, c'hai un creditoooo, daai!" invece del solito "cioè scusa, cioè...". in fondo eravate arrivati all'ultimo gettone.  
 c- chiamate i vostri (dieci) amici fidati e preparate un'imboscata al primo bambinetto che passa da quelle parti, in fondo

eravate arrivati all'ultimo cliente.

5) Siete in macchina e vi fermate all'Autogrill. A chi vi rivolgete?

a- al barista. Vi mancano un po' di sali minerali in corpo...

b- allo spacciatore.

Vi manca un po' di pillolome vario...

c- al guardiano dei cessi. Vi manca un po' di relax...

Signori, eccolo, in tutto il suo splendore: il primo vero "truzzometro". Generazioni di tamarri più o meno conclamati si sono sfidate a singolar tenzone per stabilire che è più forte. Unico postulato: più uno ci gioca più è tamarro...



## Il nostro dj redazionale consiglia per voi... TAMARRO COMPILATION Dj-Net on BovaByte

"I'm a raver baby" vi spaventa? Compagnieros vi fa sudare freddo? No, non siete dei fifoni, non avete ancora ascoltato Tamarro Compilation, l'unica compilation che ti cambia la vita! Se infatti ad acquistarla è un distinto signore, troverà all'interno il favoloso "kit di trasformazione" consistente in un orecchino a forma di lametta e un accendino-coltellino. Se invece a comprarla sarà il solito truzzo... beh, chissà che non torni un po' indietro sui suoi passi. Tra i brani, vanno doverosamente citati "Super Corrente Elettrica Il Turbo Champion Edition Remix" e "Corrente Elettrica Rerererererereremix 8" (le cui differenze immaginiamo consistano in un parappapunz diverso dal solito unz-parapunz che ha allietato le giornate redazionali, vero Ricky? NdBovas).



DJFK

## SOLUZIONI

Confrontare le proprie risposte con la tabella pubblicata a fianco, e sommare i punti ottenuti. I risultati del test sono i seguenti:

-meno di 5 punti: non sapete contare, oppure avete fatto i furbetti. Ripetete il test da capo ed evitate di fare queste figuracce! Se il risultato persiste, probabilmente fate parte dell'1% della popolazione. GI'intelligenti.  
 -da 5 a 9 punti: rientrate nella

media delle persone normali. Ovvero quelle che non farebbero mai dal male a una mosca, ma a cui ogni tanto possono legittimamente girare le scatole per questo o per quel motivo. Siete la vittima preferita dei tamarri.

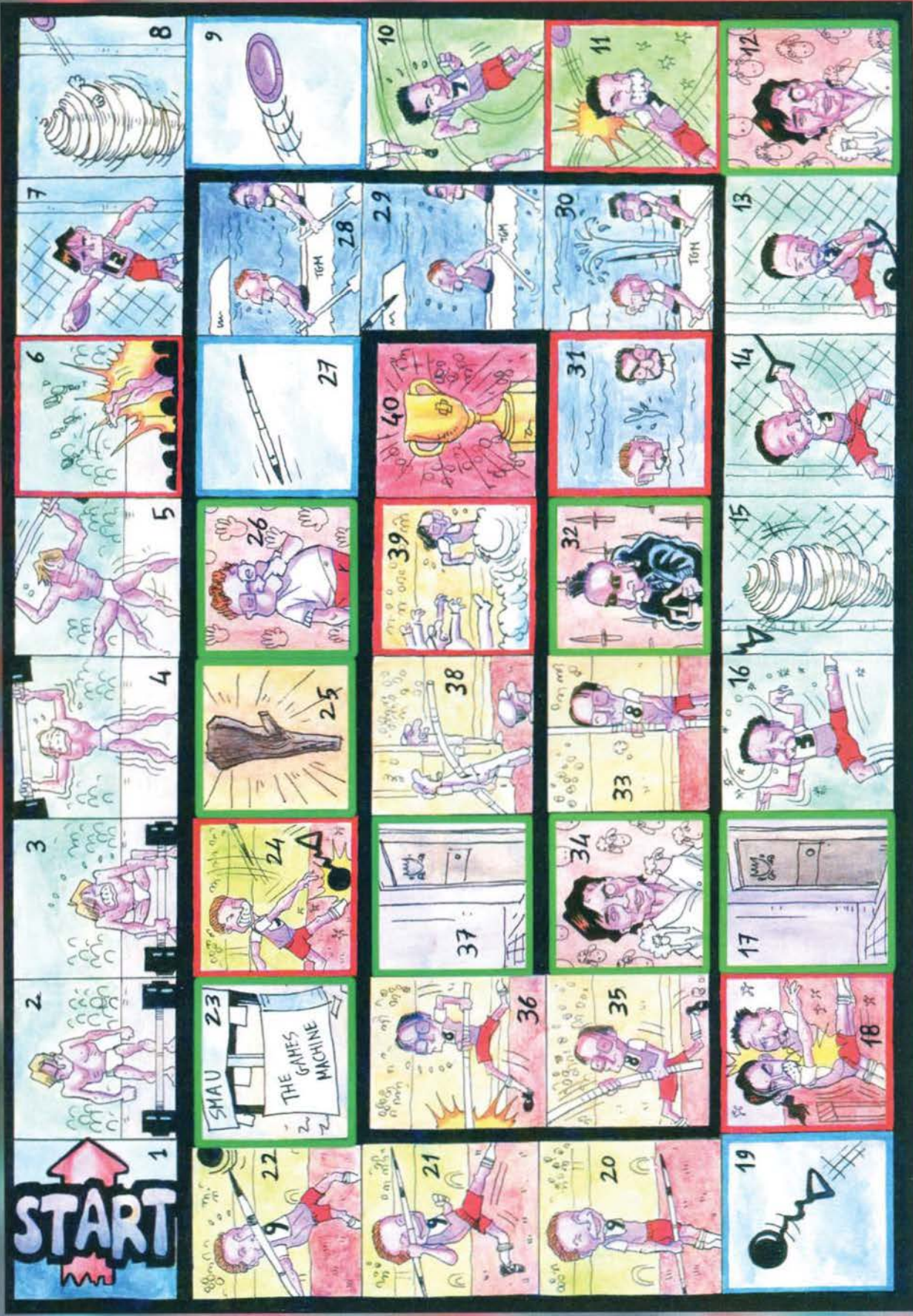
-da 10 a 12 punti: avete passato la vita a soffiarvi il naso, ed evidentemente il cervello è finito tutto nel fazzoletto. Andate al supermercato e compratevi uno nuovo, è molto meglio per voi.

-da 13 a 15 punti: noi Bovas non vorremo mai avere a che fare con teppa come voi. Fate un favore all'umanità e non dimenticatevi di tirare l'acqua...

	1	2	3	4	5
a	3	1	2	1	1
b	2	2	1	2	3
c	1	3	3	3	2



# IL GRANDE GIOCO DEL BOVA™



## REGOLE DEL GIOCO

Per giocare occorrono delle pedine e un dado. Una delle pedine dovrà necessariamente essere diversa da tutte le altre (possibilmente più alta), e sarà l'incaricazione di Max. Lo scopo del gioco è quello di partire dalla casella 1, arrivare alla 40 e tornare indietro, accumulando più punti bonus degli avversari. Il gioco prende spunto dalle Olimpiadi Mendesiane (una sorta di decathlon che si ripropone nel Milanese ogni quattro anni, e che vede bazzagliarsi i redattori di tutte le riviste del settore) e Max, che è molto estro, si arrabbierà moltissimo se i vostri beniamini non porteranno TGM sul podio. Quindi il vostro compito è dar loro una mano. Sul percorso numerato troverete diverse caselle, alcune favorevoli, alcune decisamente no. In particolare...

### CASELLE BONUS

Ogni giocatore che si ferma su una di esse (9, 19, o 27) guadagnerà un "punto bonus". Questo NON vuol dire che va alla casella successiva, ma che in successa si mette un bel punto in più e basta (ovvero presente lo SCORE del videogiocchi Ecco...)

### CASELLE DISASTRI

Andando alle caselle bonus, chi si ferma su una di esse guadagnerà un "punto disastro". Questi hanno effetto solo quando il giocatore incontra Max o la casella col suo ufficio. In tal caso, infatti, dovrà ridare i suoi punti bonus di un quantitativo pari ai "punti disastro" collezionati. Vale a dire che se un giocatore aveva 5 punti bonus e 2 punti disastro, dopo aver incontrato Max (o il suo ufficio), ritroverà a suon di clavate con 3 punti bonus (e zero punti disastro, siamo umani...), secondo la difficilissima regola matematica del 5-2+3.

### LA PEDINA MAX

Completare un percorso inverso rispetto ai giocatori, partendo dalla casella 40 per arrivare alla 1, e tornare successivamente dai giocatori. Chi la incontra perde tanti punti bonus a seconda dei punti disastro collezionati, come spiegato poco più sopra. Su di lui le "caselle verdi" non hanno effetto, e il suo andirivieni è costante (una volta tornato alla 40 riparte per la 1, e così via insomma). Al contrario, se voi lo cazzate in una casella "verde" o "rossa", subirete sia il "malum" in questione sia la perdita di punti bonus secondo le regole già viste.

### CASELLE PARTICOLARI

Generalmente nefaste, il loro effetto può in alcuni casi avvantaggiare. Vediamole una per una...

**IL PASTORE** (caselle 12 e 34): vi annovererà con le sue farneticazioni, e per ascoltarlo DOVRETE stare fermi un turno.

**L'UFFICIO DI MAX** (caselle 17 e 17): ha lo stesso effetto della "pedina Max", si veda poco sopra.

**LO STAND DI TGM** (casella 23): Se correte verso la 40, salite un paio di pedine ma anche un prezioso punto bonus, andando direttamente alla casella 28. Nel caso stiate già tornando alla 1, passate alla 20.

**LA CLAVA DEL GIUDIZIO** (casella 25): vi spaventa facendovi tornare al punto di partenza, ovvero la casella 1 se stiate andando verso la 40, o la stessa 40 in caso contrario.

**IL BAMBINO GRASSO** (casella 26): davvero insopportabile, gli altri giocatori impetitosi vi "permetteranno" di tirare un'altra volta il dado.

**IL TAMARRO** (casella 33): un vero pericolo pubblico. Vi rapisce e pretende un riscatto a suon di gettoni per la sala giochi, e non potendo pagare, dovrebbe rimanere in sua compagnia finché un altro poliziotto non finirà lì al posto vostro.

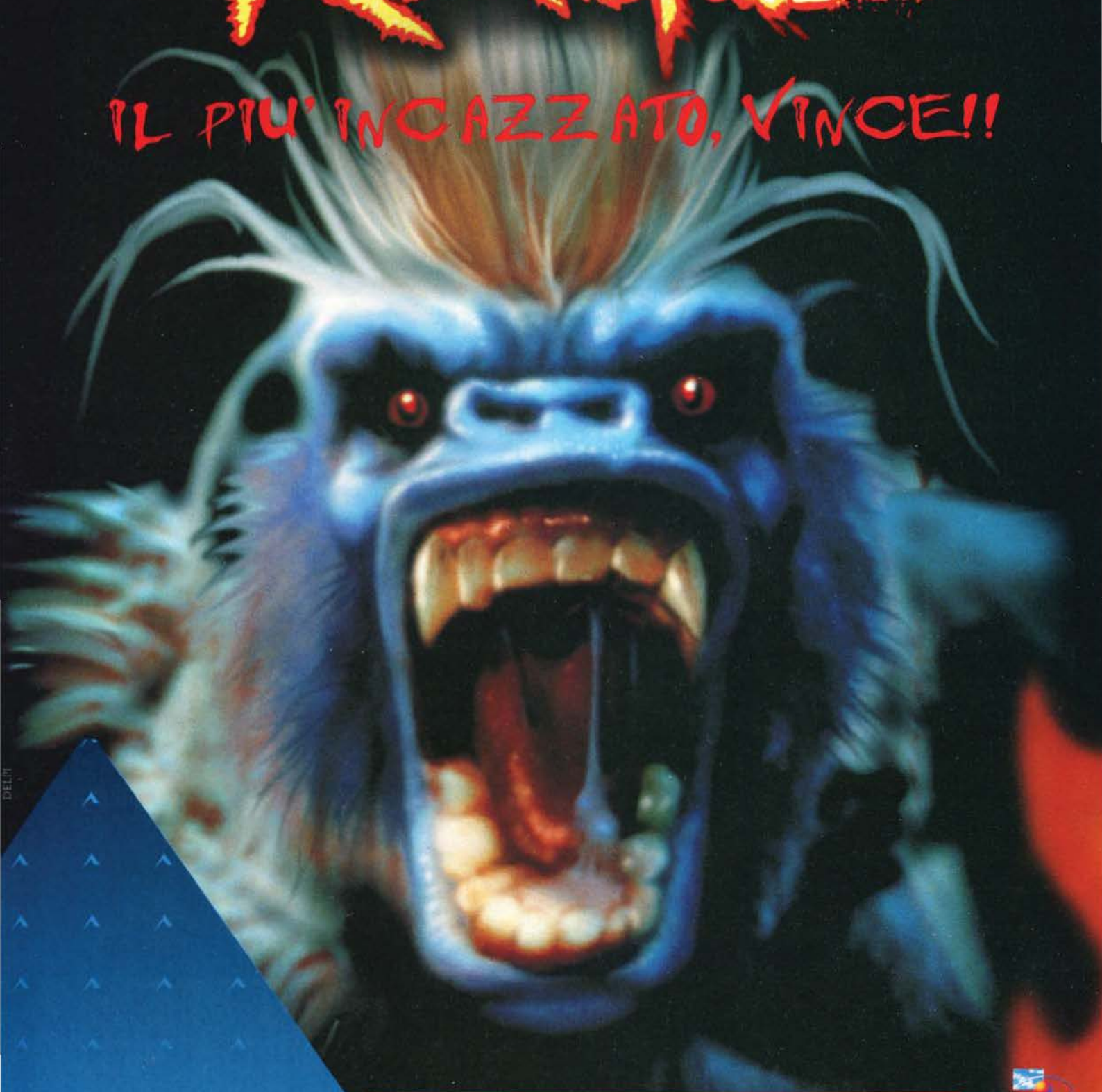
### CHE BAMBINO ARRIVA?

Guadagna sempre due punti in più rispetto al prossimo classificato. Questo significa che se si gioca in quattro, il primo giocatore che ritorna alla 1 dopo aver completato il percorso guadagnerà 4 punti bonus, il secondo 6, il terzo 4 e l'ultimo 2. Solo quando tutti i giocatori avranno raggiunto la "meta" si potrà incoronare il vincitore, quello, cioè, che avrà in successa più punti bonus. Se un giocatore resta intrappolato dal Tamarro e tutti gli altri arrivano alla fine, sarà automaticamente liberato e dovrà comunque completare il percorso. **NOTA:** come nel gioco dell'oca, le "messe" 1 e 40 dovranno essere generate con estrema precisione. In caso di passi "eccessivi" il giocatore "rimbalzerà" sulla meta finché non ci finirà sopra con estattezza.



# PRIMAL RAGE™

IL PIU' INCAZZATO, VINCE!!



Disponibile nei formati: MD, SNES, GB, GG, CD MPC, AMIGA

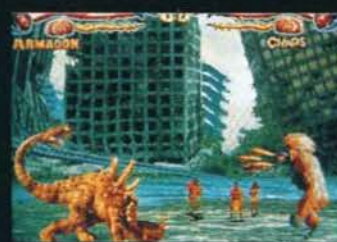




# LA FURIA BESTIALE ESPLODE NEL GIOCO PIU' ANARCHICO DELL'ANNO !!

PRIMAL RAGE, successo strepitoso nella versione coin-op, è già numero 1 nella classifica TOP 20 CARTRIDGE. Dinosauri furiosi, mosse segrete, colpi proibiti e bonus nascosti. PRIMAL RAGE è il primo videogioco a usare animazione completamente in stop-motion, con immagini digitalizzate di sette modellini realizzati in latex azionati elettronicamente e filmati in centinaia di posizioni diverse. Fa rabbia non averlo ancora !!

Anteprima assoluta: anche i possessori di un PC potranno provare queste emozioni perchè PRIMAL RAGE è anche disponibile nei formati CD MPC e AMIGA!!



## E SE SEI COSI' IMBESTIALITO DA ARRIVARE ALLA SFIDA FINALE, PARTECIPI AL... GRANDE CONCORSO



Se arrivi alla FINAL BATTLE (guarda la schermata qui a fianco) fotografala e spedisce la foto insieme alla prima pagina del manuale di istruzioni di PRIMAL RAGE alla LEADER, unendola a questo tagliando compilato.



Parteciperai così al

concorso per vincere una fantastica MACCHINA COIN-OP da piazzare in casa tua (non dirlo alla mamma!). Oppure potrai vincere una fantastica maglietta "da bestia".

NOME ..... COGNOME .....

PROFESSIONE ..... ETA' .....

INDIRIZZO .....

CAP ..... CITTA' ..... TEL. ....





# THE Music machine

## 105 NIGHT EXPRESS

Torna il collaudato appuntamento live con RETE 105. Dopo aver deliziato i nostri lunedì sera con concerti in diretta dal Gimmi's di Milano, gli spettacoli riprendono infatti dal Propaganda, altrettanto noto locale milanese che vanta però una capienza maggiore, peculiarità non indifferente se considerata l'afflusso di pubblico che sempre caratterizza questi show. Gli inviti per partecipare agli spettacoli verranno, come al solito, distribuiti telefonicamente da Rete 105 e la novità principale sta nel fatto che, a partire da metà Dicembre, l'evento diverrà anche televisivo: su RAIUNO verranno infatti trasmesse, in diretta alle ore 23.00, 8 puntate di circa un'ora, un'ottima soluzione per poter non solo ascoltare musica dal vivo via etere, ma anche vederla! A condurre le serate è stata chiamata Paola Maugeri, volto noto per i telespettatori di Videomusic grazie a "Segnali di fumo" e bassista-cantante del gruppo rock Portorico Rules. I nomi che animeranno le notti del Propaganda esibendosi e rispondendo alle domande del pubblico presente saranno artisti del calibro di ZUCCHERO, LIGABUE, TEARS FOR FEARS, RAF, BLUR, GIORGIA, LUCA CARBONI, JAMIROQUAI, LITFIBA, EDUARDO BENNATO, EAST 17 e tanti altri.

Una formula riuscita che sicuramente non mancherà di riscuotere grande successo anche quest'anno: occhio al video e orecchio all'apparecchio dunque!

Roberta Zampieri

## SPAZIO ITALIA

### LIGABUE - BUON COMPLEANNO ELVIS (WEA)

... e cioè BUON COMPLEANNO ROCK N' ROLL, con un disco che vede l'artista sempre più impegnato nello sviluppo di ritmi mediati direttamente dal rock (e dal blues) e che, nella title track, in "La forza della banda" e in "Un figlio di nome Elvis" esprime l'amore e la voglia di continuare a suonare per "restare vivo".

... ma soprattutto BUON COMPLEANNO LIGABUE che, esprimendo finalmente le sue opinioni in prima persona, matura anche come uomo. Fin dalla nascita nessuno chiede al bambino qual è la sua volontà, ma la variabile espressa nel titolo ("Vivo, morto o x") lo riscatta da una vita da vivere secondo stereotipi imposti dalla società, che lo rendono "nervoso". Anche in "Seduto in riva al fosso" il desiderio è quello di non salire sulla "giostra", anche se si è già muniti del biglietto, ma di restare ad ascoltare il silenzio dell'acqua che scorre, contemplando la luna. In "Hai un momento Dio" Ligabue esprime tutto il suo disagio di avere tante domande a cui solo un dio (o chi per esso) può rispondere, ma che rimangono sempre senza una risposta, trasformando il disagio in sarcasmo. L'ingordigia di vivere, "un vizio che tu non vuoi smettere, smettere mai", riempie tutti gli altri testi di un album veramente bello... per chi ama il rock PENSAI!

Cristiana



### RITMO TRIBALE PSYCORSONICA (Mercury)

Grande ritorno del Ritmo Tribale dopo il successo di "Mantra", da cui era stato tratto il bellissimo singolo "Sogna", incluso anche nella compilation "La musica che cambia". Attivi da circa dieci anni, i Tribali sono riusciti a farsi conoscere dal grande pubblico proprio grazie all'album sopra citato e oggi, forti del consenso ottenuto, tornano a proporci la loro musica. Anche in "Psycorsonica" i nostri si scatenano nelle rabbiose schitarrate che li hanno sempre contraddistinti ma sono anche capaci di momenti di grande dolcezza. I testi, ancora una volta, non sono lasciati al caso e si addentrano a parlare di politica e società ("Spazi autogestiti"), d'amore ("Yamuna"), di solitudine interiore ("Disincantato") di fuga da una realtà scomoda ("Base Luna") e altro ancora: insomma, 13 canzoni all'insegna delle emozioni e della spiritualità. Inutile cercare di apprezzare "Psycorsonica" da subito: il disco necessita di ben più di un ascolto per poterne cogliere il valore. Bentornati Tribali, dunque!

Roberta Zampieri



## I CONCERTI

### SIMPLY RED

16/12 Casalecchio di Reno (BO) - Palasport  
Per informazioni: Parole & Dintorni  
(Tel. 02/67071337)

Vi segnaliamo che sono previste esibizioni live dei Simply Red anche a Milano, Torino, Firenze, Roma e Napoli, ma le relative date sono ancora da definire. In occasione del concerto di Casalecchio, le Ferrovie dello Stato applicheranno ai possessori del biglietto uno sconto del 15% per il viaggio con destinazione Bologna, dove verrà messo a disposizione un treno navetta gratuito per il Palasport di Casalecchio. Bell'idea, vero?

### P.J. HARVEY

27/11 Torino  
28/11 Firenze  
29/11 Milano  
Per informazioni: Milano Concerti  
(Tel. 02/48706097)

### CYPRESS HILL

7/11 Milano - Palalido  
**DR. FEELGOOD**  
22/11 Vercelli - Tinapica  
23/11 Reggio Emilia - Fuori Orario  
24/11 Verona - Posto  
25/11 Nonantola (MO) - Vox  
26/11 Bellaria (RN) - Piazza  
28/11 Castelfranco Sotto (PI) - Easy Rider

### IRON MAIDEN

26/11 Torino - Palastampa  
27/11 Modena - Palasport  
28/11 Roma - Palasport  
30/11 Milano - Palatrussardi  
1/12 Firenze - Palasport  
2/12 Pordenone - Palasport  
3/12 Bolzano - Palasport  
Per informazioni: Barley Arts  
(Tel. 02/76009400)

### SKID ROW

15/11 Milano - Palalido  
16/11 Cesena - Vidia

### BUSH

3/11 Cesena - Vidia  
4/11 Modena - Vox

E con questo abbiamo concluso: vi rimando al numero natalizio. A presto!

Roberta Zampieri

## DJ NET ON PAPER

Dunque, doverosa premessa prima di cominciare: per motivi di forza maggiori il Dj-Net è rimasto sino ad oggi bloccato. Ce ne scusiamo con i lettori, promettendo una rapida ripresa dei lavori. Una sola raccomandazione: procuratevi un browser WWW, in quanto i nostri articoli saranno programmati in HTML 3.0. Vi consigliamo il Netscape versione 1.1 che provvederemo a fornirvi tramite Pagaso. Se avete invece un accesso ad Internet, potete collegarvi alla pagina <http://home.netscape.com> e downloadate l'ultima versione del programma.

### LE NOVITA' DI NOVEMBRE

E' finalmente uscita "Alba vol.3", la compilation che racchiude tutti i brani più ballati nelle discoteche italiane. Il mixaggio è affidato come sempre al grandissimo Fargetta. Altra compilation, altro genere musicale. "100% Hardcore" compilation contiene una selezione di brani "Rotterdam Style", con una velocità che varia dalle 170 alle 220 BPM. Mixata da Placid K e licenziata su D-Boy Black Label. Rimaniamo in tema di martelli con la compilation che "dovrebbe" vedere la luce a metà novembre: si parla di "Makina Compilation", mixata interamente da Molella e contenente tutti i migliori dischi makina passati sul Molly 4 Deejay. Passiamo ora al vinile: "Bingo Bongo" è il nuovo singolo del Dj Quicksilver. Il nome può sembrare decisamente idiota. Il brano invece è una

fantastica fusione di strumenti acidi e casse pesanti: il tutto gira ad una velocità decisamente bassa (125/130 BPM circa). Un buon riempista insomma. E' uscito anche il nuovo di Aladino, che ultimamente aveva collaborato con Molella in una delle 4 versioni del singolo "If U Wanna Party". Il nome del mix è "Stay With Me" e lo potete trovare anche in "Alba vol.3". Per gli amanti del genere underground segnaliamo il nuovo di Dana Dawson. Purtroppo non conosco il titolo (l'ho sentito di sfuggita), posso comunque dirvi che si tratta di un ottimo singolo, molto cantato (quindi decisamente Garage), che non richiama assolutamente il precedente brano della bella cantante. Da ascoltare.

Bene, per questo mese è tutto - purtroppo lo spazio scarseggia. Vi rimando quindi per una visione più accurata delle news autunnali (e per molte altre sorprese) alle pagine del Dj-Net, dove troverete: uno spezzone sulla musica Hardcore, l'intervista a Molella con campionamenti presi direttamente dallo studio di Radio DJ, il cartellone con le tappe dei dj e degli artisti dance più famosi, le frequenze di Radio DJ (a grande richiesta), le recensioni di Midnight, If U Wanna Party, I Wanna Be A Hippie, Fairground, Angel (Goldie), Terror Trax n. 21 e 22, Alba vol.3, Makina Compilation (anteprima), 100% Hardcore compilation e molto altro. Ciao ragazzi, ci vediamo sul Dj-Net!

DJFK and JOWA

## VIDEO NOVITA'

### BON JOVI - LIVE FROM LONDON (Polygram)

Eccoci giunti anche questo mese all'appuntamento con il video. Parliamo di "Live From London" dei Bon Jovi, una grande novità che piacerà alle fanciulle, felici di godersi gli ammiccamenti e gli splendidi sorrisi del bel John, e anche ai maschietti, perché il rock del gruppo americano è davvero forte! Si tratta della registrazione del concerto tenutosi il 25 giugno scorso alla Wembley Arena di Londra, uno show che ha richiamato ben 72.000 persone e che si è rivelato un successo strepitoso. La "cronaca" di quanto accade sul palco, e non solo, dura ben 95 minuti e i brani eseguiti (12) fanno parte del repertorio più noto e celebrato della band: "Livin' On A Prayer", "You Give Love A Bad Name", "Keep The Faith", "Always", "Blaze Of Glory", "Bad Medicine", "Wanted Dead Or Alive", "These Days" e altri ancora. Vi segnaliamo infine che, accluso alla videocassetta, troverete anche un originale gadget: che cos'è? Sorpresa...

Roberta Zampieri



## POWER RANGERS - COLONNA SONORA (CGD)

Azzardosi alle sette per riuscire a prendere il treno in tempo per arrivare a un'ora decente in Reda, la mia unica consolazione mattutina (oltre alla cioccolata calda) è rappresentata dalla programmazione di Videomusic. In pratica, appena sveglio mi fiondo in sala, accendo la TV e alzo a palla il volume, con gran gioia dei miei familiari e dei miei vicini, e mi "faccio una cultura" su quello che "va" al momento. Un po' di tempo fa, nel bel mezzo della mia razione mattutina di video sono riuscito ad ascoltare una canzone che mi dicono non esageratamente recente, ma così insula e priva di significato da riuscire incredibilmente simpatica. Sto parlando di "Trouble" delle Shampoo, buffo pezzo dance cantato da due ragazze che non sanno assolutamente dove stia di casa l'intonazione e che è diventato in fretta uno dei tormentoni dell'ufficio. Il video, zeppo di Power Ranger e di mostri vari, poi, non era dei più culturali e questo ha contribuito al successo locale del pezzo. In seguito a questa piccola esplosione d'entusiasmo redazionale abbiamo fatto di tutto per procurarci il CD della colonna sonora del film, scoprendo così un curioso minestrone di genere diversi. Incredibilmente uniforme e tutto sommato piacevole. Sullo stesso disco argentato infatti riescono a convivere le Shampoo, uno strano remix di Kung Fu Fighting intitolato "Kung Fu Dancing", i Red Hot Chili Peppers con una canzone di Stevie Nanders ("Higher Ground"), i Devo (troppo antichi per voi), gli Snap ("The Power"), i Van Halen ("Dreams") e roba più o meno strana come un pezzo solo strumentale scritto da Graeme Revell (se non erro il compositore della colonna sonora di "Street Fighter The Movie") e la versione "pompatata" della sigla dei Power Ranger, quella originale con i tizi che cantano in coro "Go Go Power Rangers" (squalido, ma divertente). Insomma, un CD del genere in una redazione come la nostra non poteva che avere successo... il problema è stabilire se voi siete tanto strani quanto noi.

MA





## LE RECENSIONI

### MARIAH CAREY - DAYDREAM (Columbia)

Torna una delle più apprezzate artiste contemporanee, e il suo nuovo lavoro non delude di certo le aspettative. "Daydream", di Mariah Carey, è sicuramente uno dei dischi più belli ed evocativi che ho avuto modo di ascoltare in questi ultimi mesi. Brani soft che si alternano a canzoni più vibranti, musicate, e in ogni caso sentite. Mariah, dai tempi del suo folgorante debutto - era solo il 1990 - è certamente cresciuta, e brani come "Fantasy" (che apre il CD), "Always be my baby", "Forever" e "Long ago" sono lì a dimostrarlo, senza nulla togliere naturalmente a tutte le altre. Chi è impazzito per l'album d'esordio, e ha continuato a seguirlo con "Emotions", non può certo perdersi questo "Daydream", che forse non entrerà nella bibbia della musica pop come importantissimo capitolo, ma certamente ne ha scritta una pagina molto bella.

Paolo Besser



### PRINCE - THE GOLD EXPERIENCE (Warner Bros)

Prince, ma è giusto chiamarlo così? Negli ultimi anni infatti, dopo avere disconosciuto il nome con cui si era reso famoso in tutto il mondo, è giunto a identificarsi in un simbolo impronunciabile con il quale lo ritroviamo in questa sua ultima fatica. Noi continueremo a chiamarlo Prince, un po' perché sarebbe impossibile riprodurre il suo simbolo, un po' perché ci sarebbe altrimenti difficile spiegarci. Comunque con qualsiasi nome voglia farsi chiamare un fatto è certo: uno dei più controversi e geniali rappresentanti musicali di questi ultimi due decenni è tornato (non che mancasse da molto tempo comunque...) una volta di più con un album che riesce ad

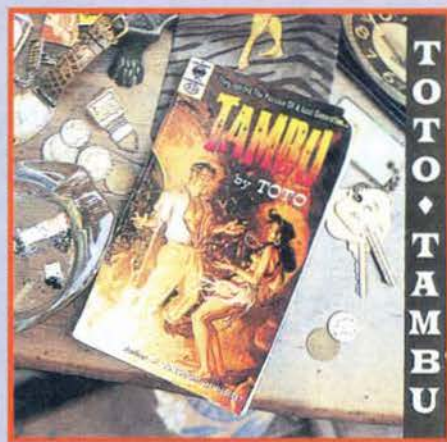


esprimere tutta la sua bravura e creatività. Creatività che non si può affrettare in discussione, visto che negli ultimi anni di suoi album, come ho appena detto, ne sono usciti un buon numero senza comunque scendere di qualità. Stravaganza, ambiguità e sensualità sono le parole d'ordine di "The Gold Experience", argomenti a cui comunque Prince ci aveva abituato da tempo, perfettamente miscelati per rifornirci di sempre nuove sensazioni. In realtà comunque molte delle canzoni contenute in questo cd, come ad esempio "The Most Beautiful Girl in the World", "319" oppure "I Hate U", sono già conosciute dal pubblico poiché ampiamente presentate nel corso della tournée iniziata nei primi mesi di quest'anno. Ciò non toglie che "The Gold Experience" sia un album in un certo senso inedito. Tutti i dodici brani contenuti sono infatti molto originali e sicuramente apprezzabili e rispecchiano quello che si potrebbe tranquillamente definire "Prince style", in cui elementi spiccatamente della black music sono miscelati alla dance al rap al soul. Sonorità di ogni tipo si sovrappongono, l'ampio uso dell'elettronica è testimoniato in quelle tracce dove un NPG operator si presenta come se noi fossimo davanti ad un computer (del resto un argomento simile era già stato toccato in precedenza, con un CD-ROM: "You've just accessed the gold experience, press gold to begin"). Rendendosi conto di parlare di un artista che riesce ad avere due approcci molto diversi con il pubblico (o lo si odia a morte o lo si ama incondizionatamente), a me, che non so ancora come, ma mi trovo in mezzo a queste due categorie, non mi resta che cercare di convincere del valore dell'album chi ancora è scettico (visto che a chi invece Prince piace, questo Lp l'avrà già comprato da un pezzo): sappiate infatti che pochi sono coloro che, come Roger Nelson, riescono ad essere al contempo geniali e prolifici, regalando in un solo colpo un buon numero di emozioni diverse!

Marco Prelini

### TOTO - TAMBUR (Columbia)

A pochissima distanza dall'ultima uscita "Best Ballads", ecco il nuovo album di un gruppo che non ha bisogno di presentazioni. I Toto sono infatti sulla scena musicale dal 1978 e da allora hanno venduto venti milioni di dischi. La loro discografia vanta ben undici album escludendo quest'ultimo che si sta preparando a scalare le classifiche. Il loro genere, che si sviluppa attraverso influenze jazz/rock e talvolta pop, è allo stesso tempo orecchiabile e impegnato, gustabile sia da un ascoltatore esigente sia da uno profano. La chitarra di Steve Lukather ha spesso lasciato a bocca aperta gli addetti ai lavori e lo farà ancora in questo nuovo "Tambu". L'album pre-



senta dodici brani che ricordano molto i Toto prima maniera, con le loro melodie dolci e aggressive allo stesso tempo, ricche di rif originali di ispirazione jazz, godibilissimi anche dagli amanti del pop-rock. E credo il caso di "Dave's Gone Skiing", un pezzo strumentale (l'unico dell'intero album) estremamente coinvolgente e "chitarrasco", nel quale il nostro bravo Steve, a fianco del tastierista David Paich, riesce ad avvolgere chi ascolta con un bel suono distorto ed un precisissimo assolo (che potrebbe ricordare ai più esperti il sound del grande Vai). Bellissimo e consigliabile, a chi di jazz non se ne intende tanto, come primo approccio al genere impegnato. Non è da meno il pezzo con il quale inizia l'album, intitolato "Gift Of Faith": più di sette minuti di rock originale che volano in un lampo di energia. Orecchiabilissima anche la canzone che segue, intitolata "I Will Remember", dove la voce di Steve, che ricordo è anche il cantante del gruppo (e che cantante!), ci coccola con una melodia soft di quelle che fanno fare TUM TUM al cuore, aiutato dai cori e controriti del compagno David. Dolcissimo il pezzo semiacustico intitolato "Just Can't Get To You" e stupenda anche la canzone che chiude l'album, "The Road Go On", emozionante ballata, che potrebbe ricordare i vecchi Toto di "Africa", ricca di sonorità acustiche e che si sviluppa in un crescendo di canto e atmosfere rilassanti. Globalmente questo "Tambu", si avvale del notevole talento dei quattro (ci sono anche Porcario al basso e Phillips alla batteria), unito alla consolidata esperienza e alla co-produzione di Elliot Scheiner che ne è anche ingegnere del suono. Consiglio quest'album a chiunque e suggerisco di ascoltarlo in totale relax su di un comodo divano in una stanza in penombra, magari con la vostra dolce metà...

Matteo

### GREEN DAY - INSOMNIAC (Reprise)

Un pomeriggio a casa di un mio amico: "Ehi, sai che è uscito il nuovo disco dei Green Day? "Non è possibile, quando è uscito "Dookie"? Poco più di un anno fa... Fammì sentire". Metto su una traccia a caso e, appena partita, il mio amico fa, scettico: "Ma dai, questo è ancora "Dookie"? Questa canzone non la conosco, ma mi sembra di averla già sentita". "L'hai già sentita eh? Beh, allora ascolta questa". Metto su "Stuck With Me" e il mio amico comincia a ridere: "Ma dai, questa è identica a Basket Case" e scatta il pogo (in casa e in due, un po' difficoltoso ma va bene lo stesso). "Insomniac", non si direbbe, è il nuovo lavoro dei momentaneamente famosi Green Day: dopo un disco discretamente monocorde, fraccasone, a cavallo tra il punk e il pop molto commerciale, un po' ruffiano e eccezionalmente divertente, i tre buffi americani ci propongono un prodotto... fondamentalmente identico. "Insomniac" sembra una copia carbone di "Dookie", stessi accordi per le canzoni, addirittura passaggi identici, stessi testi da crisi esistenzialistiche e stessa voglia di fare casino. La succitata "Stuck With Me" (suonata più o meno sulle note di "Basket Case", ve l'ho già detto, quella che inizia con "Do you have the time / to listen to me whine...") è il pezzo che rimane impresso per primo, una specie di inno all'inefficienza di chi l'ha scritta, che dice fondamentalmente "so di non essere a posto ma non è che me ne importa più di tanto". Notevole (anche se non tecnicamente) è invece "Panic Song", che inizia con una lunga intro priva di un'atmosfera definibile per poi cambiare completamente ritmo e trasformarsi in una specie di canzone "cattiva". Per il resto, il CD scorre tranquillo per tutte le quattordici tracce, senza cambiare quasi mai cadenza (tanto che, ai primi ascolti, si fa addirittura fatica a capire quando cambia la canzone appena ci si distrae), mentre il "mito" Billy Joe continua a cantare nello stesso modo per tutta la durata del disco. Insomma, "sti Green Day ce li dimenticheremo molto presto, ma nel frattempo potremo divertirci un sacco ascoltando i loro lavori, che non saranno certo complessi e profondi ma ti fanno venir voglia di fare casino - ed è questo, di solito, l'obiettivo da raggiungere per un gruppo dalle tendenze punk, no?

MA



### EDWYN COLLINS - GORGEOUS GEORGE (Virgin)

Chi è costui? Molti si staranno sicuramente domandando, non essendo il corente del fatto che proprio una delle canzoni contenute in quest'album è una di quelle forse più programmate dalle radio di mezza Europa. Sto naturalmente parlando di "A Girl Like You" di cui forse neanche il titolo dice qualcosa a qualcuno. Beh, visto che non posso cantare (e forse è meglio così!) dovrete credermi sulla parola! Torniamo però alla domanda iniziale, chi è costui? Edwyn Collins è sulla breccia dal lontano 1979, quando faceva parte di un gruppo di nome Orange Juice band che, in seguito a vari dissidi interni, si sciolse nel 1985. Il nostro si mise così, "in segreto", pubblicando un paio di singoli nel 1987 e nel 1989 e due album di discreto successo. Terminata nel 1994 la costruzione del suo studio di registrazione personale, si è poi subito lanciato nella produzione di quello che è l'LP di cui vi sto parlando. Discutiamo dunque di questa ultima fatica di Collins (che, a scanso di equivoci, non ha nulla a che spartire con il più famoso Phil). Si tratta di un album di puro rock, ma attenzione, non quel rock a cui molti di voi avranno pensato, quello "cattivo", bensì un sound molto più vicino a quello dei Beatles o addirittura di Presley. Poche chitarre elettriche quindi, qualcuna funky ogni tanto, molti cori e un ritmo alquanto lento. La particolarità di questo Lp è comunque quella di saper mescolare lo stile di cui ho appena parlato, a sonorità prettamente del nostro decennio. Si ritrovano infatti molto spesso effetti tipicamente elettronici (ne è un esempio la voce totalmente distorta del singolo "A Girl Like You"), sapientemente miscelati con chitarre classiche. I pezzi che più rappresentano l'album in questo senso sono: "The Campaign for Real Rock" (il titolo parla da solo), "If You Could Love Me" e "Gorgeous George", title track dell'album. Che dire d'altro? Forse che i risultati ottenuti non sono niente male, per chi è in grado di apprezzarli, forse che è un album di abbastanza difficile ascolto, probabilmente perché esula dagli schemi a cui ci siamo abituati in questi ultimi anni, o magari perché uscite di questo genere oggi sono ormai abbastanza rare. Non mi resta che consigliarlo a chi, proprio attento ascolto, si è reso conto di essere stanco dei soliti prodotti e non ha mai dimenticato il rock old style. Spero di avere reso il concetto, vi giuro che con questo Edwyn Collins è tutt'altro che semplice...

Marco Prelini

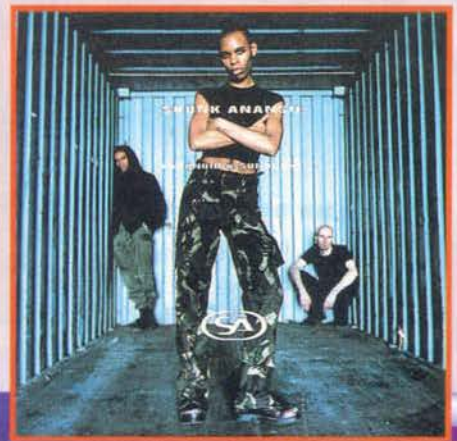


Edwyn Collins  
Gorgeous George

### SKUNK ANANSI - PARANOID & SUNBURNT (Virgin)

Per gli amanti della musica "cattiva" ecco l'album di debutto di una nuova formazione (nata nel 1994) dal nome un po' inquietante: Skunk (ovvero "moffetta") Anansi ("ragno" citato in diverse leggende giamaicane). Se siete incuriositi dal nome di questo gruppo, lo sarete ancora di più dallo strano genere che esso ci propone con le undici canzoni del suo rumoroso CD. Dico strano e rumoroso perché l'intero album è impregnato di un sound generalmente heavy, che risente però di contaminazioni che variano dal pop-rock al funk. L'energia delle canzoni, sostenuta dalla graffiante voce di Skin, è un adeguato supporto ai testi che, nati dalla collaborazione di tutti e quattro gli elementi del gruppo, denotano una buona dose di impegno e provocazione, come nel caso di "Little Baby Swastikka". Per quanto riguarda l'aspetto prettamente musicale, con questo "Paranoid & Sunburnt" ci troviamo di fronte ad una band composta da voce, chitarra, basso e batteria che a mio avviso è stata in grado di sfruttare bene i propri mezzi per fondere abilmente efficacemente ispirazioni provenienti da gruppi diversi quali Sex Pistols, Public Enemy, Black Sabbath e affini. Personalmente ad un primo ascolto il sound generato dal basso di Cass e dalla chitarra di Ace potrebbe ricordare quello più "violento" dell'affermato gruppo dei Rage Against The Machine. In un più attento approfondimento ci si accorge invece della presenza di una linea più melodica che trova la sua natura nel lato più dolce della energizzante voce di Skin e che si risolve talvolta in ballate ricche di originale stile. Ci terrei a sottolineare infine che, a causa della particolare e marcata caratterizzazione dello stile, alcune canzoni potrebbero risultare, per un ascoltatore non più che attento, piuttosto simili tra loro. Questo non accadrà sicuramente se si porrà però attenzione ai testi e al loro messaggio che spazia dal tema politico a quello sociale o più prettamente personale come nella efficace "All in the name of Pity" in cui la cantante Skin si sfoga contro il suo primo compagno il quale pare la giudicare dal testo e da alcune dichiarazioni non la trattò poi così bene: poverina (o forse farei meglio a dire poveraccio lui...?). Consigliato in particolare agli amanti del genere e ai bambini cattivi.

Matteo





# TGM

## Movie

**Non si ferma, dopo i clamorosi successi dell'autunno, la produzione cinematografica, che continua a regalarci titoli veramente interessanti. E dopo il Primo Cavaliere, per gli appassionati di di storie epiche arriva un grande Mel Gibson.**

**Andrea Fattori**



### BRAVEHEART-CUORE IMPAVIDO

Arma Letale; Interceptor; Amore per Sempre; Amleto; L'Uomo Senza Volto; Maverick; Due nel Mirino; Il Bounty; Air America... la carriera di Mel Gibson, nessuno lo può negare, è costellata da successi. Ruoli differenti - anche se è quasi sempre l'azione a risaltare - per film molti diversi tra loro, eppure tutti caratterizzati dalla bravura dell'artista newyorkese. E ora, dopo avere già calcato scene simili nell'Amleto, Gibson torna ancora una volta nel passato, nel lontano Medio Evo, in una terra di grandi battaglie e indimenticabili eroi. Il suo personaggio - un personaggio storico e un eroe nazionale - è William Wallace, indomito guerriero scozzese, la cui memoria viene ancora oggi onorata dagli abitanti della regione. Wallace, secondogenito di un medio borghese originario della Scozia, torna nel proprio paese dopo avere trascorso molti anni nel continente. Qui incontra nuovamente Murron (Catherine McCormack) e, dopo anni di separazione, nasce subito tra loro un grande amore. Nel cuore del guerriero non c'è ancora posto per la rabbia e la guerra, ma solo per la donna amata; e proprio da questo amore, che si perderà in tragedia, emerge un nuovo Wallace, spinto dalla sofferenza e dal dolore, destinato a divenire un eroe per tutta una nazione. La Scozia, in questo periodo, è priva di un re; di questo ne approfitta il

sovrano inglese, Edoardo I il Plantageneto, che si appropria indebitamente della corona. Le forze scozzesi non sono certo in grado di difendersi dall'immenso potere dell'Inghilterra, e non possono che abbassare la testa e accettare di sottostare al feroce monarca. Ma Wallace non è disposto ad arrendersi, e sotto la sua guida il suo popolo troverà la forza per unirsi e combattere, in una battaglia epica e disperata, una sfida contro la morte in nome della libertà.

Travolto dall'evolversi degli eventi, impaurito dalle possibili conseguenze, Edoardo I invia la moglie del proprio figlio (la bella Sophie Marceau, al proprio esordio in un film in lingua inglese) a trattare con Wallace.

Oltre a interpretare Wallace, Mel Gibson partecipa a questo film anche in veste di produttore e di regista, un ruolo quest'ultimo non totalmente nuovo per l'artista americano, che ha diretto con successo L'Uomo Senza Volto. Il cast, comunque, non si ferma certo al simpatico Gibson; grandi nomi sono stati infatti riuniti anche per le scenografie (Tom Sanders - Dracula), i costumi (Charles Knode - Blade Runner) e il montaggio (Steven Rosenblum - Glory). Le riprese sono state effettuate in Scozia e in Irlanda, con ben dieci settimane di preparativi per gli esterni. Inoltre, gli stessi discendenti di Wallace hanno partecipato alle riprese, mettendo a disposizione tutto il materiale in loro possesso.

Una storia epica e coinvolgente, dove l'amore fa da sfondo a grandiose battaglie ed emozionanti avventure.



### JADE

David Corelli (David Caruso) è un assistente procuratore di San Francisco.

Un uomo ambizioso, che vorrebbe al più presto non essere più semplice "assistente". Matt Gavin (Chazz Palminteri) è invece un avvocato, oltre che compagno di college di David, e Trina Gavin (Linda Fiorentino) è la deliziosa moglie di quest'ultimo. A legarli, oltre al rapporto di amicizia già esistente, subentra però un altro elemento, improvviso e inaspettato, il classico fulmine a ciel sereno: un caso di omicidio. A David, in questo misterioso crimine, spetta il ruolo di indagare, mentre quello di colpevole sembrerebbe essere destinato alla bella Trina; un dilemma certo non facile per un assistente procuratore ambizioso ma onesto, combattuto dai propri sentimenti.

A dirigere questo thriller, dove l'azione, il mistero, la seduzione e i rapporti tra i protagonisti dominano la scena, è il bravo William Friedkin, già regista de L'Esorcista e French Connection (otto nomination all'Oscar e cinque Academy Awards!), che come al solito cerca nel proprio lavoro il realismo e l'approfondimento dei personaggi, arrivando addirittura al punto di pretendere professionisti reali per vestire i panni di poliziotti, paramedici e addirittura di un ispettore.

Un ottimo film, con tutti gli ingredienti necessari per dare vita a un emozionante thriller.

### IL PROFUMO DEL MOSTO SELVATICO

Solo due parole per questo grande film romantico, che ha già riscosso un notevole successo di critica. La storia è quella di due giovani (interpretati dal bravo Keanu Reeves e da Aitana Sanchez-Gijon), che fingono di essere sposati e finiscono poi per essere travolti da un'irrefrenabile passione, complice il magico rituale della vendemmia. Oltre ai due giovani artisti, il cast tecnico vanta la presenza di Anthony Quinn, nei panni del vecchio e saggio patriarca, e di Giancarlo Giannini, terribile e severo padre della ragazza. La regia è stata affidata al bravo Alfonso Arau, al quale dobbiamo il recente Come l'Acqua per il Cioccolato, mentre a produrre il film sono stati i fratelli Zucker, che stanno inesorabilmente prendendo le distanze dal mondo della commedia demenziale (a loro si devono L'Aereo Più Pazzo del Mondo e la Pallottola Spuntata).

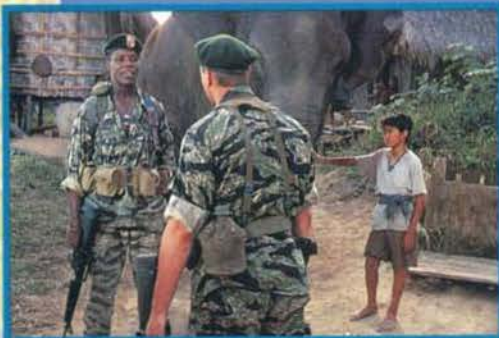
Un film diverso dal solito, certo meno immediato e veloce, che però vale la pena di vedere.



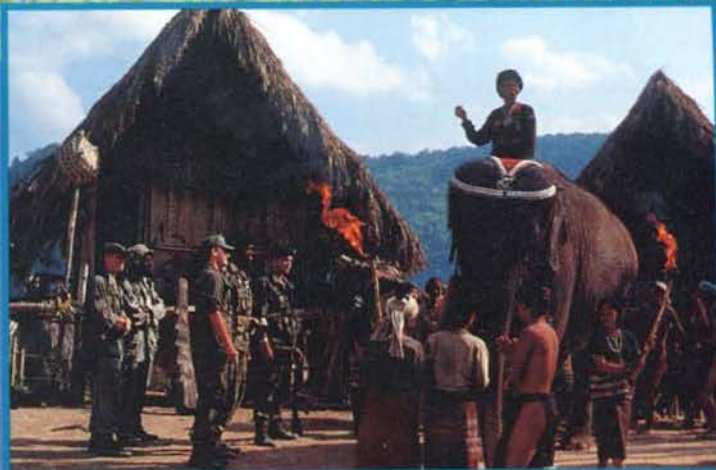


## QUANDO GLI ELEFANTI VOLAVANO

La guerra del Vietnam, spina nel fianco degli Stati Uniti e argomento fino a pochi anni fa tabù per gli americani, torna ancora una volta a essere protagonista di una pellicola per il grande schermo. Ma la veste di turno è ben diversa da quella a cui siamo ormai abituati e, malgrado la presenza di Danny Glover (che si è ormai fatto conoscere come uomo d'armi e protagonista di film violenti), questa volta la guerra non è che un vago contorno alle vicende narrate. Ancora di più, *Quando gli Elefanti Volavano* è una divertente commedia, che con toni scherzosi e leggeri vuole forse anche sdrammatizzare un tema ancora troppo scottante.



La storia è quella del Capitano Sam Cahill (Glover, appunto) un ufficiale americano - dei Berretti Verdi per la precisione - che accetta di aiutare una comunità montana in una missione di fondamentale importanza: recuperare un nuovo animale sacro. Ora, mentre la maggior parte delle comunità di questo genere poteva adottare piccoli roditori o, nei casi più estremi, serpenti velenosi quali "mascotte", per il villaggio in questione l'animale sacro può essere uno solo: l'elefante. E deve essere recuperato in tempo per una fondamentale e imminente festa religiosa. Le premesse sono più che sufficienti per fare intuire lo spirito e il carattere del film, che vedrà uno dei corpi più addestrati del più potente esercito del mondo, zavorrati da svariati quintali di mascotte, intento ad attraversare una giungla devastata dalla guerra. La regia del film è stata affidata a Simon Winchester, che con *Free Willy* aveva già dimostrato una grande predisposizione e abilità nel lavorare con gli animali. L'incredibile è che il film è



stato girato quasi completamente in esterni, e non - come accade di solito - a quattro passi da casa. Questa volta tutta la troupe, compresa Tai (la pachidermica ventiseienne alla quale è stato assegnato il ruolo di animale sacro), ha dovuto spostarsi fino in Thailandia, affrontando condizioni spesso disagiate e temperature infernali. L'elemento comunque più assurdo e incredibile è un altro: la storia non è stata inventata, bensì rappresenta la trasposizione su pellicola di un evento realmente accaduto, denominato "Operation Barroom": gli americani sono veramente dei pazzi...

## TRAPPOLA SULLE MONTAGNE ROCCIOSE



Casey Ryback (Steven Seagal), ex-ufficiale dei reparti speciali della marina americana, ha cercato un po' di pace e di tranquillità come cuoco, a bordo della Missouri; e gli è stata negata. Il secondo ufficiale della nave, in combutta con alcuni terroristi senza scrupoli, ha organizzato un vero e proprio assalto, impadronendosi della nave militare e cercando di sottrarre le testate nucleari. Ma Casey, indossati nuovamente i

panni di eroe indomito, ha risolto la situazione. Ora, a qualche anno di distanza, Casey sta ancora cercando la tranquillità che fino a questo momento non gli è stata concessa. A bordo di un sofisticatissimo treno, il Grand Continental, sta sfrecciando attraverso le Montagne Rocciose, in compagnia della propria nipotina Sarah, per raggiungere le assolate spiagge della California. Sarah è recentemente rimasta orfana e Casey è l'unico parente che le sia rimasto. Naturalmente, i guai non riescono a stare lontani per troppo tempo dal prode ex-ufficiale ed ex-cuoco; così, come per incanto, il treno improvvisamente "si anima", trasformandosi in un vero e proprio campo di battaglia. Travis Dane (Eric Bogosian), ex-progettatore del Pentagono, ha organizzato il dirottamento del velocissimo treno, per trasformarlo nella propria base operativa: in virtù della propria velocità e della schermatura delle Montagne Rocciose, il Grand Continental sarebbe infatti impossibile da individuare. Il piano è quello di "riprendere" possesso di un micidiale satellite, che lui stesso aveva progettato prima di venire cacciato, capace di lasciare una scia di devastazione totale. Travis, comunque, non ha intenzione di usare il satellite per semplice vendetta: per lui saranno sufficienti un miliardo di dollari per desistere dall'idea di radere al suolo Washington... Così come nel primo *Under Siege* (Trappola in Alto Mare), Casey è l'unico in grado di sventare il nefitico piano. Le sue conoscenze e la sua abilità lo rendono il commando perfetto per un'azione di questo genere, ma ovviamente non potrà agire liberamente (altrimenti sarebbe troppo facile); oltre ai passeggeri del treno, infatti, l'ex-marine dovrà fare i conti anche con la presenza della propria nipotina, e non potrà permettersi di sbagliare. Con la regia di Geoff Murphy (*Young Guns 2* e *In Fuga dal Futuro*), *Trappola sulle Montagne Rocciose* è un classico film d'azione alla "uno contro tutti", ricco di sparatorie e scazzottate a colpi di arti marziali. Indubbiamente perfetto per chi cerca questo genere di cose.



## IL DIAVOLO IN BLU

La guerra - la Seconda Guerra Mondiale questa volta - è finita da poco; siamo nel 1948, in America, a seguire il destino di un reduce, un veterano, un uomo di colore di nome Easy Rawlins (il bravissimo Denzel Washington, co-protagonista di *Philadelphia*). Il conflitto è terminato, abbiamo detto, e davanti a Easy si aprono mille strade; è un ex-soldato, e ha rischiato la propria vita per il suo paese, e ora nessuno oserà più negargli ciò che gli spetta, anche se il colore della sua pelle è nero. Almeno, così gli era stato detto. Ma la realtà è ben diversa ed è quella di un paese che si sta riprendendo dall'orrore della guerra, ma che non ha ancora posto per chi è "diverso". Così Easy si trova senza lavoro, senza soldi e con un mutuo da pagare. E quando gli viene proposto un lavoretto per racimolare qualche dollaro, non può certo rifiutare. Il suo incarico è quello di ritrovare Daphne Monet (Jennifer Beals), una ragazza bellissima e di facili costumi. Un'impresa non troppo difficile, almeno in teoria, ma le cose non vanno come previsto, e nel giro di un attimo il povero Easy si trova coinvolto in una storia pericolosa e misteriosa, una corsa sul filo del rasoio. Oltre all'azione, il film pone in risalto un altro fondamentale elemento: un'analisi della società americana, cruda e reale, che pur essendo ambientata in tempi ormai lontani fa comunque riflettere anche sul presente. Il film, tratto da un romanzo di Walter Mosley (uscito in Italia con il titolo *Il Diavolo in Azzurro*, primo titolo di una tetralogia che ha come protagonista Easy), è stato diretto da Carl Franklin, che si è anche occupato della sceneggiatura, un promettente neofita del grande schermo (per ora ha diretto soltanto la commedia *Five on the Black Hand Side*) uscito dalla mitica scuola di Roger Corman. Tra le altre cose, Franklin è stato anche il Capitano Crane nella serie televisiva *A-Team*. Un film appassionante, talvolta amaro, immerso in un'atmosfera molto accattivante.





## MASTER PIX

Via Zappellini 4  
21052 BUSTO ARSIZIO  
FAX 0331-322841

### DESKTOP o MINITOWER

486dx2 66Mhz Local Bus  
HD 540- 4MB - SVGA L.B -  
TASTIERA - MOUSE - MONITOR  
L.1.570.000 + IVA

PENTIUM 75 MHZ PCI  
HD 540 - 8MB - SVGA PCI -  
TASTIERA - MOUSE - MONITOR  
L.2.260.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA  
SPESE POSTALI L.12.000  
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA  
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI  
TELEFONARE  
PER CONFERMA  
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM	TITOLO CD ROM	
Batman Returns		49.000	Action Soccer	75.000
Behind The Iron Gate	65.000		Alien Odyssey	105.000
Big Red Adventure		75.000	Apache Longbow	95.000
Caesar	30.000		Bio Force	145.000
Cannon Fodder II	75.000	49.000	Burn: Cycle	55.000
Canton	20.000		Chaos Control	95.000
Club Football	55.000	65.000	Civil War	115.000
Dawn Patrol	95.000	105.000	Combat Air Patrol	115.000
Deuteros	20.000		Command The Conqueror	116.000
Dreamweb	75.000	105.000	Cyclemania	49.000
Earth Invasion		59.000	Double Trouble	85.000
Elvira		30.000	Dungeon Master II	105.000
European Chal.Kick Off III	55.000	65.000	Flight Simulator 5.1	105.000
Eye Beholder III		49.000	Flight Unlimited	125.000
F1 World Championship	65.000		Formula 1 G.P 2	Tel.
Fantasy Empire		60.000	Full Throtten Ita	146.000
Frontier 1* Encounter Ita		95.000	FX Fighter Ita	96.000
Globdule	35.000		Hell Ita	125.000
Harpoon 2		105.000	Hexen	95.000
Hokum Ka-50+F27		95.000	Hi-Octane	125.000
Indy Action		49.000	Indy Car Racing 2	95.000
Jungle Book		69.000	King Quest VII Ita	125.000
Jurassic Park		49.000	Kit Electronics Arts	60.000
Legacy of Solaris	30.000		Kit Lucasfilm Ita	60.000
Manchester United	75.000	95.000	Last Dynasty Ita	136.000
Menzoberanzan		55.000	Legend Kyrandia III	125.000
Moonbase	20.000		Mach Warrior 2	106.000
Mortal Kombat II	65.000	65.000	Micromachine 2	95.000
Night Shift		39.000	Mortal Kombat III	95.000
Overlord	95.000	115.000	NBA Live 95	129.000
Pirates	20.000		Orion Conspiracy	95.000
Player Mngner II	75.000		Perfect General II	105.000
Primal Rage	86.000		Phantasmagoria Ita	136.000
Sensible Golf	75.000		Pimball Mania	95.000
Sensible World Soccer	75.000		PowerHouse	95.000
Space Simulator		115.000	Primal Rage	96.000
Super Street Fighter II	85.000		Prisoner Of Ice	105.000
Super Street Fighter II Turbo		95.000	Return To Zork Ita	105.000
Tex Willer		30.000	Screamer	85.000
Ufo	85.000		Sim Isle	95.000
Wizardry VI	20.000	20.000	Sim Tower	105.000
Cham.Manger II Cd-Rom		95.000	Simon The Sorcerer II	95.000
D.Mille Cd-Rom		55.000	Space Quest VI	95.000
Elfire Cd-Rom		55.000	Startrack Next Generation	125.000
Fade To Black Cd-Rom		115.000	Terminal Velocity	105.000
Magic Carpet II Cd-Rom		115.000	Ultimate Soccer Manager	85.000
Need For Speed Cd-Rom		105.000	Under Killing Moon Ita	165.000
Nhl 95 Cd-rom		115.000	Virtual Chess	105.000
Pga Tour Golf Cd-Rom		115.000	Virtual Pool	125.000
Pitfall Cd-Rom		105.000	Werewolf Vc Comanche	95.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I PHILIPS

## PC LINK Laboratorio Costruzione Computers

Vendita diretta. Vendita per corrispondenza

*Per andare sul sicuro con i tuoi giochi !!*

Garanzia un anno. I marchi sono dei legittimi proprietari.

### PENTIUM 75 Multimediale PC

- S. VIDEO PCI + Monitor 0.28 colore
- 8mb ram
- Hard Disk 850 mb EIDE
- Cd Rom 2 speed + Sound Blaster 16
- + 4 cd giochi/ programmi CREATIVE
- tastiera + mouse + Dos 6

lire 3.050.000 iva compresa

### 486 DX4 100mhz

- S. VIDEO PCI + Monitor 0.28 colore
- 8mb ram
- Hard Disk 850 mb EIDE
- tastiera + mouse + Dos 6
- Cd rom x 2 speed + sound 16 bit
- + 2 cd utility

lire 2.550.000 iva compresa

Telefonate per un preventivo.

039-2459200 / 464111 -Lissone, via Panzini 11 (MI)



# DA UN ANNO A ROMA E IN ITALIA VENDIAMO I MIGLIORI CD-ROM NON PENSI CHE SIA ORA DI VENIRCI A TROVARE ??



- AMPIA RACCOLTA DI TITOLI MPC E MAC DEL MERCATO ITALIANO ED ESTERO
- AMPIA RACCOLTA DI TITOLI SU CD-I PRODOTTI DALLA PHILIPS
- CONSULENZA GRATUITA, POSTAZIONE DEMO
- TRASFERIMENTO FOTOGRAFIE SU PHOTOCOD
- SCONTI DAL 5% AL 10% PER I POSSESSORI DELLA "MC CARD"

GAMES  
ENTERTAINMENT  
EDUTAINMENT  
UTILITY

INTERACTIVE  
SHAREWARE  
GRAPHICS  
REFERENCE

MUSIC  
CHILDREN'S  
VIRTUAL 3D  
ADULT'S



KIT CREATIVE DISCOVERY CD16 2X	£. 379.900*
KIT CREATIVE DISCOVERY CD16 4X	£. 730.000*
SOUND BLASTER 16 VALUE	£. 183.000*
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	£. 365.000*
SOUND BLASTER AWE 32	£. 510.000*
CD ROM NEC/SONY 4X EIDE	£. 340.000*
telefonare per altre quotazioni .....	



**MULTIMEDIA CENTER** ROMA - V. TUSCOLANA, 695 (GALLERIA COSMOPOLIS) **M** NUMIDIO QUADRATO  
TEL. 06/765687-79845392 FAX. 06/79845392 (CHIUSO LUNEDI MATTINA)

## COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)  
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48  
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE  
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

ACCESSORI (I.V.A. Compresa)	Prezzo L.	GIOCHI PC - CDROM	Prezzo L.
Kit PC-SoundMan: AD-LIB, casse, cuffie, 2 giochi	99.000	PHANTASMAGORIA (parlato in italiano)	139.900
SOUND BLASTER 16 VALUE	235.000	ULTIMATE DOOM	68.000
KIT STARTER CREATIVE	499.000	WING OF GLORY (italiano)	99.000
KIT CREATIVE MULTIM. MS-HOME (Speed)	990.00	COMMAND & CONQUEROR (parlato italiano)	119.900
ESPANSIONI A500, 500 PLUS, 600, 600 + clock	da 95.000	SIM CITY 2000 (italiano)	73.000
interne 1200 da 1 a 4 Mb esterne	a 660.000	PRIMAL RAGE (italiano)	99.000
ESP. INT. per A 1200, 1 Mb Espandibile 8 Mb		LORD OF MIDNIGHT (parlato italiano)	87.000
con zoccolo per co-processore	360.000	PRISONER OF ICE (parlato italiano)	127.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	39.000	FULL THROTTLE (inglese)	97.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 12 V. 2.0	299.000	DRAGON LORE (italiano)	93.000
DIGITALIZZATORE VIDEO VIDI 24 Real Time	711.000	WORLD CUP USA '94 (italiano)	68.000
SCALA MULTIMEDIA 300	634.000	THE LAST DYNASTY (italiano)	125.000
SCANNER ALFACOLOR AMIGA 4096 COLORI	899.000	FLIGHT UNLIMITED (italiano)	108.000
KIT PER HD ESTERNO CON ALIMENTAZIONE	130.000	WEREWOLF Vs. COMANCHE (italiano)	99.900
DRIVE ESTERNO AMIGA PASSANTE	145.000	LITTLE BIG ADVENTURE (italiano)	137.000
HARD DISK 80 Mb INTERNO 2.5" AMIGA	520.000	U.S. NAVY FIGHTERS (italiano)	117.000
HARD DISK 540 Mb ESTERNO AMIGA	521.000	FX FIGHTER	93.000
HARD DISK 850 Mb ESTERNO AMIGA	600.000	TRANSPORT TYCOON (italiano)	75.000
HARD DISK 1 Gb ESTERNO AMIGA	700.000	UNDER KILLING MOON. Finalmente disponibile con	
HARD DISK 1.2 Gb ESTERNO AMIGA	745.000	l'aggiornamento in italiano! (Non vendibile singolarmente).	136.000
MOUSE AMIGA	49.000	Inoltre disponibile tutti i titoli dell'edicola CTO: Rebel	
TV TUNER CON TELECOMANDO	179.000	Assault, Monkey Island 1e2, Sam & Max, X Wing,	TUTTI
ALIMENTATORE AMIGA 500/600/1200	95.000	Day o.t. Tentacle, Secret weapons o.t. Luftwaffe, Fifa	ALL' ECCEZIONALE
PHILIPS CD-i MODELLO 450	847.000	Soccer, Indiana Jones, Pagan Ultima VIII, Micheal	PREZZO DI
PHILIPS CD-i MODELLO 220	1.037.000	Jordan, Theme Park, Strike Commander, Syndicate,	£. 49.900
PLAY STATION SONY	Telefonare	Magic Carpet, System shock, Seawolf, NHL hockey	

La COMPUTER WORK distribuisce anche giochi ed accessori per SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME GEAR, NINTENDO, GAME BOY e LYNX. Richiedi il catalogo che ti verrà inviato gratuitamente mezzo posta. Per effettuare gli ordini, preghiamo di comunicare, oltre ai dati anagrafici, il Codice Fiscale o la Partita IVA.



# L'ORA DELL'APOCALISSE

Dopo mesi che ne parlavamo, un paio di annunci più o meno ufficiali, tre o quattro rinvii dovuti a questioni più urgenti e via discorrendo, è finalmente pronto il "mega questionario totale" che rimette in mano a voi, o prodi lettori, i futuri orientamenti della rivista. Ulteriori commenti pensiamo proprio che non ce ne siano da fare, in fondo le domande sono chiare, permetteteci solamente una piccola puntualizzazione: i vostri dati anagrafici sono facoltativi, ma vi chiediamo umilmente di comunicarci lo stesso... Per il resto, compilate, ritagliate, imbustate, leccate bene il francobollo e inviate il tutto a...

TGM - "L'ORA DELL'APOCALISSE"

c/o Xenia Edizioni  
Casella Postale 853  
20101 Milano

Alternativamente, inviateci un fax al numero 02/878567

(FACOLTATIVO)

COGNOME .....  
NOME .....  
VIA ..... Nr .....  
CAP ..... CITTA' .....  
TEL. (.....) .....

1- Che computer possiedi? Inserisci anche la sua configurazione principale (processore nel caso di PC o modello per Amiga e Mac)

- PC .....
- Amiga .....
- Macintosh .....
- Altro:.....

2- Nel caso tu abbia un PC, indica quanta memoria RAM hai a disposizione, e quali periferiche possiedi.

- Memoria: ..... MB
- CD-Rom 2x o superiore
- Scheda audio
- Dispositivo di back-up (nastro, magnetico/ottico e CD-R)
- Stampante
- Scanner
- Modem (velocità: ..... bps)
- Altro (specificare) .....

3- Nel caso tu abbia un'Amiga, indica quali periferiche possiedi

- Espansione RAM ..... MB
- Scheda acceleratrice .....
- Stampante
- Scanner
- Modem (velocità: ..... bps)
- Altro (specificare) .....

4- Se hai un PC, quale sistema operativo usi?

- DOS e Windows 3.xx
- Windows 95
- OS/2 Warp
- Altro: .....

5- Quanti giochi originali compri all'anno?

- Non so nemmeno cosa siano
- meno di 5
- dai 5 ai 10
- più di 10

6- Usi il computer anche per altri scopi, oltre che per giocare? Se sì, indicaci quali.

- No, ci gioco e basta
- Mi serve genericamente per studiare
- Elaborazione testi o impaginazione
- Fotoritocco o grafica tridimensionale
- Applicazioni video
- Musica
- Contabilità et similia
- Altro: .....

7- Hai intenzione di acquistare una nuova macchina entro i prossimi sei mesi?

- Sì
- Quale? .....
- No

8- Come hai conosciuto la nostra rivista?

- L'ho vista da un amico
- L'ho vista in edicola e, incuriosito, l'ho acquistata
- Ne ho sentito parlare e, incuriosito, l'ho acquistata
- Altro: .....

9- Compri TGM regolarmente?

- Non ne perdo un numero
- Spesso
- Solo saltuariamente
- Quasi mai
- Da quanto tempo? .....

10- Se non ci segui regolarmente, cosa t'invoglia di più ad acquistarla?

- L'elenco dei giochi recensiti in copertina
- La copertina in sé
- Occasionale curiosità
- Una soluzione o che m'interessa
- Il CD-ROM

11- Assegna un voto scolastico (1 minimo, 10 massimo) alle seguenti rubriche

- ..... Voci di Corridoio
- ..... Preview/In progress (anteprime)
- ..... Review (recensioni)
- ..... Tips/Soluzioni
- ..... TGM Movie (cinema)
- ..... The Music Machine (musica)
- ..... Boardgames
- ..... BovaByte
- ..... Talent Scout
- ..... TGM Mail (posta)

12- Leggendo i diversi articoli che appaiono sulla rivista...

- Li preferirei un po' più scanzonati, come in passato.
- Mi piacciono così come sono adesso
- Vorrei maggior rigore e più serietà

13- Ciò che più mi piace di TGM è...

.....  
.....  
.....

14- Ciò che invece proprio non mi va giù di TGM è...

.....  
.....  
.....

15- Hai già provato il nostro servizio telematico Pegaso? Se sì, inserisci brevemente le tue impressioni...

.....  
.....  
.....

16- Secondo te, lo spazio tra le varie rubriche è ben distribuito? Se la risposta è NO, suggerisci tu qualche cambiamento.

.....  
.....  
.....

17- Prima di acquistare un gioco, a cosa dai più importanza?

- Alla pubblicità
- Alla sua copertina
- All'eventuale licenza cinematografica e/o conversione
- Ai pareri delle riviste del settore
- All'opinione di amici e conoscenti
- Altro: .....

18- Che tipo di giochi preferisci? Di quali leggi le recensioni più volentieri?

- Simulazioni di guida e/o di volo
- Simulazioni sportive
- Giochi strategici bellici o finanziari
- Giochi di ruolo
- Avventure grafiche
- Film interattivi su CD et similia
- Arcade quali platform, picchiaduro, shoot'em up...
- Altro: .....

19- Oltre a TGM, compri regolarmente altre riviste del settore e non?

- No
- Sì (specificare se solo letta o anche acquistata e attribuire un voto di gradimento dall'1 al 10)

.....  
.....  
.....

20- Cosa ne pensi della cosiddetta "rivoluzione multimediale"?

.....  
.....  
.....

Le domande che seguono sono specifiche per la versione con CD-Rom:

21- Sei soddisfatto dei titoli inseriti nei CD-Rom di TGM?

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

22- Nel caso tu abbia risposto poco e per niente, per quali motivi?

- Molti titoli non mi funzionano
- Non piace il criterio di selezione dei titoli
- Trovo difficile installare i giochi, visto che le directory sono disordinate
- Altro .....

.....  
.....  
.....

23- Cosa vorreste trovare sul CD di TGM?

- Mi va bene così
- Anche i lavori del Talent Scout & Art
- Moduli musicali
- Programmi di utilità shareware e PD.
- Giochi shareware e PD
- Altro .....

.....  
.....  
.....

Questo è tutto, grazie a tutti per la vostra collaborazione.

E per ringraziarvi del vostro gradito aiuto, vi possiamo segnalare come fra tutti i coscienti lettori che completeranno per esteso il nostro questionario, estraremo sei fortunati vincitori che riceveranno il numero di telefono privato della nostra gioiosa segretaria Roberta, informandoli però come il loro nominativo sarà altresì comunicato al rispettivo concupito di nome Alby.

**Buona fortuna!**



## E PER CENA, UN QUESTIONARIO!

Cominciamo questa posta con un simpatico aneddoto di cui probabilmente non potrebbe fregarvene di meno, ma tant'è, Paolone si è così intrippato per questo che non c'è stato verso di esimerci: questa posta sarà per noi un importante esperimento, visto che serve a dimostrare che un PC può benissimo fare le veci di un Macintosh. Il programma che stiamo usando per scrivere questa introduzione, infatti, è il celeberrimo Word per Macintosh, e fin qui non c'è nulla di eclatante. Il fatto è che detto programma sta girando su un PC486SX/25 portatile, grazie al potente emulatore Mac Plus inviatici da un lettore tutto italiano, il partenopeo Giuseppe Ciobbo. E' bello vedere come gli Italiani, quando ci si mettono d'impegno, sanno veramente spremere la macchina su cui stanno lavorando. E prodotti come Screamer, e questo stesso emulatore, sono qui a dimostrarlo. Di "Emmac", comunque, ne ripareremo presto sulle pagine di PC Action.

Per il resto, nulla di particolarmente eccezionale: dopo il tecnicismo del mese scorso, il TGM Mail torna alla sua impostazione originaria, con un occhio di riguardo in più per voi lettori. Qui a fianco, infatti, troverete un questionario da compilare, ritagliare, e spedirci in busta chiusa. Qui potrete finalmente esprimere le vostre opinioni sugli argomenti più "scottanti" di cui si è dibattuto negli ultimi mesi in queste stesse pagine. Se le domande in sé non richiedono certo ulteriori spiegazioni, è giusto spendere due parole sul modo in cui si è arrivati a stendere detto questionario: semplicemente, abbiamo raccolto le critiche più frequenti che ci sono state mosse negli ultimi mesi, e le abbiamo riproposte sotto forma di "referendum". Quindi se avete qualcosa da ridire su questo e su quello, fatelo pure attraverso il questionario, ma non dimenticatevi di noi "postaroli". Ci teniamo a leggere le vostre letterone...

### Noi Bovas

PS: Non sappiamo se avete fatto caso alla bella postina che appare (e d'ora in avanti apparirà) sul frontespizio della Posta: noi crediamo umilmente di sì, in ogni caso è opera di Emiliano "Graal" Grancagnolo, già autore dei fondini della Zzaposta! e di un angolo di BovaByte pubblicato qualche mese fa.

## LA MIA VITA CON I TUTTOLOGI

I Tuttologi, come voi sapete, sono coloro che hanno raggiunto una completa integrazione biologica con i PC. Solitamente ragionano come un PC, parlano come un PC e si inchiodano senza alcun apparente motivo, esattamente come un PC. Nella loro incrollabile saggezza (Hard-Disk) i dati sono immagazzinati come grandi directory celebrali: i tuttologi si avvicinano al dato utile alla discussione a poco a poco, poiché sono incapaci di collegamenti orizzontali. I comparti mentali sono in grado di fornire soluzioni su qualsiasi problema, ma non possono essere attivati se il problema non è irrimediabilmente urgente e non li tocca da vicino (l'urgenza attiva la ricerca veloce dei file). Non è difficile conoscerli. In ogni Università sono lì, anche se apparentemente non (hanno lo screensaver attivato) e vi osservano senza fare nulla. Se voi non riuscite a salvare un file, non vi diranno nemmeno crepa; possono passare tutta la mattinata dietro alle vostre spalle, per poi andarsene, alla fine, pensando: "chissà perché non ha utilizzato l'icona in alto a destra?". Se poi li interpellate, vi diranno la verità, unica, incrollabile, lapalissiana (per loro) solo poco per volta. "Sì che puoi salvare!". E confortati voi cominciate a scrivere la vostra tesina. "Usa l'icona!". E voi cercate l'icona e, fiduciosi, ci cliccate sopra. Non va. "Lo so che non funziona!". E voi provate altri dischetti, ne formattate cinque nell'aula accanto, cancellando i vostri vecchi appunti perché vi serve assolutamente salvare quello che avete scritto sotto il consiglio del tuttologo. "Non va il drive!" vi dice lui se lo interpellate ancora, e

voi tentate di far viaggiare i dati su altri computer con cavi coassiali che il tuttologo vi ha detto trovarsi nel laboratorio di biologia. Nulla. Lui sta osservando il vostro testo e dice: "se rimpicciolisci il carattere poi lo fai collimare sulla destra" e voi lo osservate con timore. Il tuttologo sa. Vi legge nel pensiero... Quando anche il trasferimento dati fallisce lui aggiunge "non dovevi usare quel computer" e vi abbandona, soli, sconvolti dalla sua sapienza. Abbattete i tecnici del computer, che pensano di sapere sempre perché vi si è inchiodato tutto! Sono peggio dei meccanici per auto: avete una candela sporca e riescono a cambiarvi la scatola del cambio. Documentatevi sui computer, imparate da soli che i PC sono delle macchine nate dall'evoluzione della Singer per cucire anziché da un computer, e cercate di rispondere a tono ai tuttologi, coloro che hanno in mano il mondo dei computer solo perché nessuno può essere così deficiente da diventare come loro. Si diventa tuttologi usando i PC o tuttologi si nasce?

### P. Baccalaro.

Non puoi immaginare quanto capisca ciò che hai scritto! Mi capita di osservare tuttologi all'opera tutti i giorni, e non si discostano per niente dalla tua descrizione. Solitamente si annidano proprio nella sala di informatica, la classica stanza dei computer, nella quale solitamente non fanno niente di utile, se non dare consigli, a volte anche inutili, a tutti gli altri: "sì, la tua non è una cattiva idea, anzi, è un'idea niente male! Peccato però che io abbia pensato un metodo molto più furbo del tuo!". E per di più, non te lo dicono mica!!! Bisogna però dare a Cesare ciò che è di Cesare. Potranno anche a volte sembrare antipatici, ma possono essere anche utili! Io, per esempio, ne ho utilizzato uno (che, a dire la verità, è tuttologo in qualsiasi materia pensabile e immaginabile) per le previsioni del tempo: "Scusa tuttologo, domani ci sarà il sole?" "Hmmm, sì, domani ci sarà il sole". Peccato che poi pioveva a dirotto, ma vuoi mettere la comodità di avere a disposizione una persona che sa sempre tutto di tutto?

## NON PERDIAMOCI DI VISTA

Carissima redazione (non vi dico che sono un vs. lettore, come fanno tanti, perché è evidente, altrimenti non vi avrei scritto), mi capita molto spesso, leggendo le pagine dedicate alla posta, di incappare in lettere che hanno come contenuto varie domande, precedute da numeri per dividerle l'una dall'altra, per esempio la missiva di Antonio Ponzio. Quando leggo le vostre risposte, anch'esse divise per numero, ormai mi sono già dimenticato le domande, e mi tocca rileggerle nuovamente. Ora vi chiedo, perché non date subito di seguito alla domanda le rispettive risposte una per una? Avrò forse bisogno di un'espansione di memoria per il mio ormai obsoleto cervello?

Seconda proposta (se si può chiamare così): perché non dedicate una parte della posta a lettere giunte via modem, dove si possano fare delle domande o delle critiche con la possibilità di controbattere? Mi spiego meglio, a volte voi rispondete a lettori che vi fanno delle critiche, e certe risposte necessiterebbero di altre domande per essere chiarite meglio. Ecco, con il colloquio diretto via modem si potrebbero fare altre domande e di conseguenza ricevere immediatamente le vostre risposte. Sperando di non avervi rotto le scatole con le mie proposte e, in attesa di una vostra risposta, vi saluto e vi ringrazio.

Oscar PAOS Pala.



Bene, tengo innanzitutto a precisare che le critiche o le proposte dei lettori non ci rompono assolutamente le scatole, anzi, ci interessano particolarmente... Premesso ciò, passiamo subito alle tue proposte. Per quanto riguarda la prima, devo ammettere che a volte può risultare difficoltoso ricordarsi le varie domande quando si leggono le risposte, soprattutto quando ne sono state fatte tante. Risulta però impossibile, per garantire la leggibilità, interrompere una lettera per inserirci delle risposte. Molto più comodo, allora, leggere ogni domanda e balzare alla rispettiva risposta. Per quanto riguarda la seconda, l'idea non è poi così male, ma una conversazione via modem è un po' come una conversazione telefonica vocale, costa ed è scomoda. La maggior parte dei lettori che possiede un modem avrà sicuramente un accesso a Internet: molto meglio allora utilizzare la posta elettronica come mezzo di comunicazione. Se volete perciò avere un dialogo con la rivista e, se il caso vuole, ricevere una risposta, indirizzate le vostre E-mail a [tgm@pegaso.it](mailto:tgm@pegaso.it), oppure al mio indirizzo personale, ovvero: [konrad@bikini.unial.it](mailto:konrad@bikini.unial.it). Ovviamente sono gradite solo lettere costruttive, ma non è il caso di ricordarvelo, vero?

## QUESTO SI E' ROTTO!

A ragà, mo' mi avete proprio scocciato! Il vostro problema è di chiara origine psicosomatica, in quanto proprio non la volete capire: la questione ve l'ho proposta più volte, ma non ho mai ottenuto risposta, a questo punto devo esigerla per non doverti credere dei buzzurri come ogni tanto si sente dire. Il punto è: Amiga 7 pagine, recensione PC (gioco medio/bello) 6 pagine; se le pagine effettive sono ora più di 120, il rapporto utenti PC-Amiga è di 120-7? Cioè di un Amiga ogni 17 PC? Poniamola sotto un altro aspetto: chisseneffrega di avere 6 pagine di review, quando due sono di recensione, due di mega-mappe, una e mezzo di super-box e mezza di commento!? Vi rendere conto che così facendo: A) scrivete un pacco di cose inutili e noiose, oppure B) favorite gli "acquirenti pirata" dato che a volte quasi copiate le istruzioni del gioco? Inoltre comprendono uno non voglio certo vederlo tutto sulla rivista, fine compresa, dato che ogni tanto avete pubblicato pure quella! Penso che anche gli utenti PC sarebbero d'accordo con quanto sopra esposto: se avete tanto spazio riempitelo con PD, shareware e demo, hardware "leggero" ecc ecc... HA RAGIONE MA! Max, riguardati uno Zzap!: una recensione e due o tre pareri senza tante frullate! Con immutata stima...

Davide Bonicelli

A te, come a tutti gli altri, possiamo innanzitutto rispondere col rimandarvi al questionario. Effettivamente gli ingombri di una recensione-tipo per Amiga e di una per PC tendono a essere diversi, ma questo rispecchia, come abbiamo avuto più volte modo di segnalare, una chiara direzione intrapresa dal mercato. Se comunque gli spazi vengono occupati in questo modo dipende essenzialmente dal





tipo di gioco e dal fatto che il medesimo sia un titolo tutto nuovo o più semplicemente un update. Non so se l'hai notato, ma le sei pagine sono solitamente riservate alle "mega produzioni", a titoloni che molto spesso rappresentano il confine tra film e videogiochi, o comunque a programmi che solitamente necessitano degli approfondimenti. Se ti ricordi lo facevamo sempre anche con i titoli per Amiga di un certo spessore: Benefactor e Genesis per tutti (nomino questi due perché sono i primi che mi sono venuti in mente, se non altro perché li ho recensiti tutti e due io! NdP). Per quanto riguarda il discorso di Zzap!, permettimi di non essere d'accordo (e tu sai benissimo cosa abbia rappresentato per me quella rivista!): le recensioni di due, massimo tre pagine, spesso non erano sufficienti per mettere gli approfondimenti in quei box che già allora avremmo voluto inserire, e l'unica cosa che io, personalmente, importerei da Zzap!, sono i commenti aggiuntivi con le faccine (sarò anche patetico e non troverò probabilmente nessuno d'accordo, ma che volete farci, ci ero e ci sono tuttora affezionato). Le recensioni di TGM - attualmente - rappresentano il risultato di una continua evoluzione, un processo che tra l'altro non è ancora terminato, e sono comunque a nostro avviso quanto di più dettagliato possiate oggi trovare in edicola.

Per quanto riguarda poi le foto ai livelli più avanzati, crediamo che servano a rendere una recensione non solo più completa, ma anche più obiettiva e affidabile. Se non siete d'accordo, fatecelo sapere.

## L'INSOSTENIBILE LEGGEREZZA DEL DIVENIRE

Spettabile redazione di TGM, sono davanti al vostro numero di settembre con un'espressione afflitta e sconsolata, che traspare dal mio sguardo vitreo che si perde nell'oscurità del mio monitor. Vi scrivo perché più passa il tempo, più sento il bisogno di comunicare il mio stato d'animo, anche nella speranza di trovare consensi come è già successo tra i miei pochi conoscenti. Il problema è sempre lo stesso: da un po' di tempo la vostra rivista non ci propina altro che recensioni iperallentanti di giochi dalla grafica e dallo spessore insuperabile, dove tra l'altro si sprecano i Top Score e gli Star Player, ma troppo lontani sia dalle nostre configurazioni, sia dalle nostre tasche.

La cosa che mi fa più rabbia è che pur possedendo due macchine, a mio parere di notevoli capacità, come un A2000 e un PC 386/25, non riesco e non posso assecondare le "esigenze" che il mercato CI impone. Dico, non sarebbe più logico che le software house venissero incontro alle NOSTRE esigenze, invece di pretendere da noi umili mortali che ci guadagniamo il pane col sudore della fronte (anzi, con quello della fronte dei nostri genitori), spese a volte insostenibili per l'upgrade dei nostri sistemi, se non addirittura per la loro completa sostituzione? Insomma, se oggi non hai almeno un Pentium 66Mhz con HD da un giga, non sei nemmeno degno di acquistare un platform che sia migliore del vecchio Mario Bros!

Ok, forse sto esagerando, ma non è affatto bello scoprire che, quando hai comprato una macchina che fino a poco tempo prima faceva la sua bella figura per le strade cittadine, qualcuno ha inventato un nuovo tipo di propellente, e presto nessuno più produrrà della benzina, costringendoti per tanto a sostituire parte del motore se non l'intera automobile.

Vogliamo aggiungere che le riviste (inclusi i presenti) nel giudicare il software, e non so quanto in buona fede, spesso commettono errori? Ciò che più importa a noi videogiocatori, diciamo, è in primo luogo la longevità di un gioco, e quindi la giocabilità e la grafica a pari merito. Cosa ce ne può fregare se il gioco ha una bella presentazione? Molta gente neanche lo legge il manuale (per forza, fa come te e si procura i giochi dal pirata. Ma questo non dovrebbe fare testo, fino a prova contraria. NdP), e molte volte la presentazione scorre sullo schermo una o al massimo due volte, dopodiché viene regolarmente skipata. Ciò che realmente conta è che il gioco appena acquistato ci faccia passare il maggior numero di ore possibile davanti al monitor, e che quindi non sia eccessiva-

mente noioso e di difficile approccio. In poche parole vi consiglio di non persistere nel giudicare la longevità di un prodotto in base alle vostre "prove di laboratorio", poiché per quanto consistenti, non riusciranno mai a esprimere questo concetto in modo corretto.

Non si può dare a un'avventura un voto di longevità pari a 4/5, poiché un voto così alto risulta decisamente illogico per un gioco che, una volta terminato, difficilmente sarà ripreso in mano (vedi Simon The Sorcerer II). E' inoltre errato dare un simile punteggio a un picchiaduro, poiché per quanto uno possa essere appassionato del genere, dopo un po' si stufa di menare sempre gli stessi personaggi con la solita sequenza di mosse. Grazie per la cortese attenzione e complimenti per la qualità della vostra rivista.

## Turk 182 (PA)

**PS:** Non è una lettera di critica o di sfida. Proprio perché ho apprezzato la vostra rivista mi piacerebbe diventasse più affidabile in quanto a recensioni.

Premetto subito due cose: la prima è che ho riassunto e "riassetato" la tua lettera in più punti cercando di essere sempre il più aderente possibile ai concetti espressi originariamente, la seconda è che ho tagliato tutta la digressione su Pirates Gold e sul modo in cui te lo sei procurato, visto che non mi sembrava troppo attinente, e non avevo neppure voglia di tirare nuovamente in ballo la questione della pirateria e dei prezzi. A parte questo, veniamo alla risposta.

Iniziamo dalle tue macchine che, per quanto a te possano sembrare "di notevoli capacità", anche se messe insieme risulterebbero sorpassate di lunghissima misura (quasi un abisso) persino da quello che oggi viene definito "entry level", ovvero un A1200 per ciò che concerne l'Amiga, e un 486DX4/100 per ciò che riguarda i PC. Il vero problema non è il progresso, ma è la leggerezza con cui gli utenti sono portati a "valutare" l'acquisto di un computer: ormai lo sanno anche i muri che un personal va costantemente aggiornato: l'epoca del Commodore 64 che durava dieci anni è finita. Se volete un sistema che duri nel tempo, o vi comprate una console, o vi preparate a sborsare periodicamente dei soldi per "stare dietro" all'evoluzione del mercato. Dura lex, sed lex. Ti dirò di più, un 386/25 potrà fare la sua bella figura davanti a un 286, a un A500 senza hard disk, o a un vecchio C64 col drive, ma offre prestazioni a dir poco patetiche se confrontate con quelle, facciamo, di un 486DX/33, macchina che ha già oggi tirato sua volta le cuoia! E' inutile che ci si giri attorno: la Intel stessa ha affermato che entro questo Natale oltre il 90% dei PC venduti monteranno un processore Pentium; se quindi volete una macchina che possa supportare in maniera adeguata le nuove megaproduzioni ludiche dovrete necessariamente prepararvi a un aggiornamento di hardware.

Veniamo poi al fattore longevità. Dici che è importante, anzi, fondamentale, e poi ci chiedi di non valutarlo a priori? Ma allora ai nostri lettori interessa solamente guardare le foto? Mi sembra di leggere una contraddizione tra le tue righe. Quando critichi la longevità assegnata a un'avventura posso ancora comprendere, anche se è vero che conosco gente capace di rigiocare la stessa avventura diverse volte (Dave è uno di questi) solo per il gusto di scoprire qualcosa d'altro o per portarla a termine in modo diverso; tuttavia non riesco proprio a capire le tue obiezioni sulla longevità di un rullakartoni (dalle quali si evince la tua scarsa dimestichezza col "genere"): lo scopo di questi giochi è genericamente quello di buttare a terra gli avversari, e il divertimento è proprio quello. Che importanza può avere, poi, se i contendenti e le mosse sono sempre uguali? I rullakartoni più evoluti, tra l'altro, utilizzano tecniche di Intelligenza Artificiale che, per quanto

blande, sanno rendere gli incontri più vari e interessanti, altrimenti non si spiegherebbe tutta quella gente ancora oggi attaccata a Street Fighter II (vero, MA?). Questo, senza contare che il vecchio sistema di valutazione Tecnica-Giocabilità-Innovazione è stato abbandonato a furor di popolo, dopo che una quantità ormai incalcolabile di lettori ci aveva espressamente chiesto il ritorno delle pagelle di Zzap!. Fai un po' tu... Alla prossima!

## PIU' COMPETENZA NELLE RUBRICHE EXTRASETTORIALI

Riassumo, rispondendo molto brevemente, il contenuto della missiva di Massimo Monti.

Il nostro lettore si lamenta di alcune recensioni effettivamente troppo elogiative comparse all'interno delle rubriche di musica e cinema.

Premesso che terremo comunque debito conto di quanto da te segnalato, vorrei solo precisare come l'obiettivo più volte dichiarato di tali pagine sia quello di riassumere in modo quantomai eterogeneo le principali uscite previste quel mese. Se quindi per quanto riguarda il Music Machine non possiamo non rimetterci ai gusti dei redattori che di volta in volta firmano l'articolo (e ti assicuro che comunque la preparazione in materia è tutt'altro che superficiale), per il TGM Movie il nostro indomito Fattori redige la rubrica partecipando anche ad alcune proiezioni in anteprima, ma in massima parte riferendosi a quei soli comunicati stampa, chiaramente entusiastici, che gli vengono di volta in volta recapitati. Questa se vogliamo "superficialità" di trattamento, che nell'ambito del TGM Movie riconosco proprio perché congenita con le esigenze di chiusura numero (ma non credete che anche in riviste più quotate le cose vadano molto diversamente...), non sono comunque dell'avviso che vada a inficiare in modo così drammatico la sopracitata finalità della rubrica: TGM non si propone di dare giudizio di merito sulle pellicole, solo presentarle in modo rapido, veloce ed essenziale...

Max

## L'AVVOCATO DEL DIAVOLO

"He's never played a chord too mean.

He always lets

his sound clean.

His heart is holdin' in

the breath of the night.

He's like a shadow walkin'

in the light."

- A Man in Blues

Cari amici di TGM, cari Bovas e tutta la redazione (così non faccio favoritismi), dopo aver letto il N.78 (O meglio, la Posta del N.78), mi sono finalmente deciso a scrivervi. Nella replica alla lettera dell'Anarchico Mascherato (e in particolare nella Nota del Paolone - NdP -, giusto?) si parla di certe "seghe mentali" a proposito dei "bei tempi andati", termine che in fondo non mi pare molto adatto (le seghe, non i bei tempi), e vi spiegherò perché. Premetto che in questa lettera voglio fare un po' l'avvocato del diavolo, anche perché non mi sembra giusto criticare la società dei giovani d'oggi (in fondo siamo anche noi i "giovani", o no? lo ho diciannove anni, voi pochi di più...) solo perché campa di Ambrà, Take That e cavolate simili. E' vero, dove sono i "valori" con cui siamo cresciuti? Di sicuro non tra le fila di quei ragazzini che perdono interi pomeriggi davanti ad un punto di ritrovo qualsiasi (pizzeria, bar, oratorio, palo che sia...), senza fare niente, senza studiare un bel niente (lo studio non è una delle mie passioni, però, porca miseria, come si può costruire una società senza la base principale, ovvero la cultura?), magari sentendosi anche realizzati nel fare i giri di palazzo col motorino. E cosa dire di tutti quei "discotecari" (aspettate prima di offendervi!), quelli che senza lo "Scatman" del Sabato sera non riescono a vivere, che si sparano in vena il "Viruz", oppure i cosiddetti "pariolini" (li da





voi forse si chiameranno diversamente), i figli di papà imbottiti di soldi ai quali la vita sembra sempre sorridere, che non si preoccupano mai di nulla perché possono permetterselo, o le "dodicenni lascive" che già a tredici-quattordici anni si vestono da fotomodelle (mi viene in mente una canzone degli 883, nei cui testi spesso mi rispecchio). Questa è l'accusa. Ora viene la difesa: quest'estate ho rivisto un mio caro amico (ciao MCD!), anche lui sessantatrista dei "bei tempi", anche lui cresciuto insieme a Gundam, Ken, Polimar e Daitarn (dove sono finiti?), e insieme abbiamo rivissuto un'esperienza incredibile: abbiamo riesumato dal suo garage Zak McKraken, Last Ninja, Turrican, e non solo! Tutti quei mitici SuperGames 2000, bicicottieri, Bruce Lee, quei giochi che offrivano un divertimento e una longevità infinita con un consumo di memoria oggi paragonabile al driver del mouse (vabbè, forse è troppo). Con lui inoltre ho discusso più di una volta di questi valori che oggi sembrano mancare, e sono arrivato a questa conclusione: riflettete bene, in fondo io (come penso anche voi) ho vissuto tutto questo a un'età in cui tutto sembrava più bello e più grande (la mia prima partita a Dragon's Lair fu a sei anni circa, e tutti i "grandi" che ci giocavano, che a me allora sembravano "grandi" ma forse avranno avuto dai quindici ai diciott'anni, si sentivano quasi dei deficienti vedendomi giocare con tanta scioltezza) e così ogni volta che vedo un sessantatruo quasi mi commuovo. Il Commodore mi è rimasto nel cuore perché mi ha accompagnato nell'età più bella della vita (questo non potete negarlo, con tutti i cetrioli che abbiamo da sbucciare ora e quelli che avremo domani!), così come Chiascian (o come diavolo si scrive... Scusate, ma dopo tanti anni comincio a perdere colpi...). Per questo oggi, osservando il teenager medio che va in estasi per Ambra o la ragazzina che sviene per un paio di culi con sopra scritto Take That (scusate se faccio sempre gli stessi esempi, ma pare che siano i più quotati), diciamo, anche con un pizzico di superiorità (dai, ammettetelo!): "Ma guarda tu la gioventù di oggi!". E' vero, nella società di oggi si guarda un po' troppo all'apparenza, ma ieri? Forse non c'era Ambra (per fortuna), non c'erano i Take That (e Daje!) o Beverly Hills (che bello, uno nuovo!), ma c'era sempre qualcos'altro (in fondo "Drive-in" non era una trasmissione così culturale, tanto per fare un esempio. A me però piaceva, e non mi perdeva una puntata!) (A ripensarci adesso, secondo me rimane una delle più "significative" bandiere generazionali degli anni '80, NdMax). E anche nei "bei tempi" c'era chi ci guardava con superiorità mentre sbraitavamo contro il monitor a fosfori verdi perché il gioco si impallava sempre all'ultimo livello, chi non riusciva a capire quale divertimento arcano potesse celarsi dietro una manopola con cui si muoveva un maiale appeso a una corda che tirava frecce contro dei lupi appesi ad alcuni palloncini. Ai "bei tempi" si giocava a calcio nel prato dietro casa, ora con gli amici si va in discoteca, i perditempo, i figli di papà o le ragazzine di tredici anni che credono di essere "già grandi" c'erano ieri come ci sono oggi. E' normale che la generazione precedente guardi quella successiva con sospetto, e che voglia imporsi come paladina dei giusti valori. Ma la società è in continua evoluzione, e un ritorno al passato costituisce in ogni caso un passo indietro, un'involutione. Chi l'ha detto che un dodicenne di oggi non si diverte a giocare a Rebel Assault tanto quanto noi quando giocavamo a Denaris? E chi l'ha detto che una sana partita a pallone sia in assoluto meglio di una serata in discoteca con gli amici? E' vero, le nuove generazioni hanno di più (di tutto!) rispetto alle precedenti, ma questo è il progresso. E non si può arrestare, NON SI DEVE ARRESTARE! E' da secoli che si ricerca il karma, la ricongiunzione con l'assoluto, il nirvana, ma non è certo Ambra o ostacolarci. Però il termine "sega mentale" mi pare eccessivo, perché il passato non va mai dimenticato, o meglio, rinnegato; in fondo sono sempre esperienze, belle o brutte, che ci aiutano a migliorarci oggi. Detto questo, vi saluto. (Scusate se sono stato enigmatico, ma l'Uomo in Blues in cuor suo non sa più cosa sia la chiarezza e la semplicità...)

A presto...

**A Man in Blues.**

Che dire di questa lettera? Sicuramente si commenta da sola, e non ha di certo bisogno di ulteriori approfondimenti da parte mia. Forse quello che hai detto è proprio vero, ovvero la generazione precedente tende sempre a imporsi come difensore dei valori, un po' come succede nei discorsi, di solito pallosi e quasi mai corrispondenti alla realtà, di genitori e nonni, quelli per intenderci che iniziano o finiscono con la faticosa frase "ai miei tempi questo non succedeva" e via dicendo. Potrò anche non essere un arbitro imparziale (essendo un esponente della "vecchia" generazione), quindi non sono sicuro della veridicità della mia opinione... Mi capita comunque spesso (viaggio in treno, e il 90% dei passeggeri è di solito costituito da teenager) di osservare o ascoltare i comportamenti e i discorsi della new generation... Tuttavia non riesco assolutamente a riconoscermi in nessuno di essi. Segno dei tempi che cambiano? Boh, può darsi.

(Rispondo anch'io (Paolone): beh, visto che l'espressione "incriminata" l'ho utilizzata io, vorrei solamente aggiungere due parole. Senza entrare nel merito delle tecniche di masturbazione mentale, vorrei solo farti notare questo: spesso ci capita di ripensare a determinate cose (in quel caso i "bei tempi andati") e di collarsi in quel senso di malinconia che si viene a creare, tanto da raggiungere in questo stato il vero e proprio "godimento". Solo questo era il senso della mia "espressione", e chi non ci fosse mai caduto neanche una volta, scagli pure la famosa "prima pietra"...) ]

### IN SINTESI...

Peter Freeman ci ha mandato un'apprezzabile storiella condita di neologismi coniatati da lui stesso medesimo, intitolata emblematicamente "Teclisto e i suoi problemi con l'incontinenza": bravo, era divertente, ti sei guadagnato una citazione nella posta in sintesi. Contento? Preferivi la pubblicazione integrale? Beh, dai, magari la prossima volta! Personale per Power II: attento a non guardare troppo la vita con gli occhi puntati al futuro. Da qui al futuro c'è sempre un lasso di tempo sufficiente per cambiare radicalmente le cose. Il che è poco positivo, visto che spesso ci fa sfuggire occasioni d'oro (di cui ci si pentirà amaramente) e ancora più spesso è fonte di incredibili delusioni. Se vuoi un consiglio per sfuggire ai tuoi frequenti stati di ansia, cerca di stare sempre coi piedi per terra e di valutare attentamente ciò che ti circonda nel presente. Ed esponi con la maggiore chiarezza possibile i problemi che hai con la tua ragazza: anch'io sono costretto per motivi di "distanza" a vedere la mia solo ogni 7-10 giorni, e non c'è nulla che non si possa risolvere parlando. Danilo Gitto trova poi un altro "avversario": un tale Gian C. ci scrive infatti "lo ritengo che l'angolo di BovaByte e le altre rubriche a fine rivista siano simpatiche e sempre piacevoli da leggere (...). Se Zak non le vuole vedere o le ritiene inutili, può sempre cambiare rivista o farsene una secondo i suoi gusti; anzi, dovrebbe ringraziare che ci sia una rivista di videogiochi così ben curata". Grazie grazie, troppo buono, se passi per Via Carducci un bel cornetto al bar del signor Roberto non te lo toglie nessuno! Simon Blazevic ci scrive dalla Croazia, e ci fa capire che non è proprio il caso di lamentarci per i nostri prezzi del Software, visto che da quel che ho capito io (potevi almeno specificare a quante lire corrisponde un DEM...) là costano molto, molto di più. Comunque, il nostro Simon ha dei problemi leggendo i file MIDI con la sua scheda AWE32, sia con i giochi sia con gli appositi programmi forniti in dotazione con la scheda. Secondo il mio parere (tutto da verificare, non è che mi hai dato informazioni così dettagliate...) si potrebbe trattare di un caso di conflitti: prova a verificare che nessun'altra scheda montata sul computer utilizzi lo stesso IRQ o i

canali DMA della tua AWE32, altrimenti potrebbe trattarsi di un più semplice problema di configurazione software: prova a utilizzare qualche programma di gestione sotto Windows, se puoi installa Windows 95, di solito è in grado lui stesso di risolvere questi e altri problemi... Ultima ipotesi, spero vivamente da scartare, è un difetto della tua scheda, in ogni caso prova a chiamare il servizio assistenza Creative, loro ne sapranno certamente più di me (il numero è +39 2 98.24.41.00). Un anonimo lettore di Salerno, intanto, ha deciso di fare a gara con Protalex per stabilire di chi sia la cartolina più triste dell'estate '95: ci ha mandato nientemeno che una sua fotografia!!! E il bello è che dopo non averla firmata, ha pure avuto il coraggio di implorarci "ricordatevi il mio nome!", bah... Comunque sia non ti preoccupare, useremo la tua foto per i cartelli segnaletici e sulla tua crapa metteremo una grossa taglia! Gianni Cuttone, intanto, vince il premio per la lettera più assurda del mese: infatti ci confessa di aver iniziato a leggere veramente la nostra rivista (prima si limitava ai commenti e alla pagella) solo dopo aver letto l'angolo del Pastore... Beh, la cosa fa piacere soprattutto a noi Bovas, non so quanto Max l'apprezzerà, comunque sia è meglio non dirlo al Pastore, poi pretenderebbe le royalties sulle vendite... Passiamo così a Niko da Bari che ci ha inviato un bel po' di domande tecniche su Windows 95 e dintorni. Allora: 1) e 2) della scheda madre Chronos 586 non so dirti molto, so solo che dovrebbe appunto supportare processori Pentium dai 75 ai 200 Mhz (questo non vuol dire che Intel sia intenzionata a creare un Pentium a 200Mhz, ma solo che nel caso dovesse capitare, la scheda è già predisposta a montarlo), ma per quanto riguarda prezzi e disponibilità in Italia io non sono proprio la persona più adatta a risponderti. 3) Windows 95 mette in atto un processo chiamato "virtualizzazione dell'hardware", questo tradotto in soldoni significa che sotto Windows 95 tutte le schede video vengono "viste" dai programmi grossomodo nella stessa maniera. In ogni caso, le schede PCI seguono comunque lo standard VESA e di solito non creano mai problemi di compatibilità coi giochi per DOS che lo richiedono. 4) La Cirrus Logic 5434 è una buona scheda video, con un ottimo rapporto qualità/prezzo, è perfettamente compatibile con lo standard VESA e viene riconosciuta immediatamente da Windows 95. Non aspettarti però da questo tipo di adattatore grafico una velocità superonica: per avere quella devi orientarti su adattatori decisamente più costosi. Qualsiasi scheda tu decida di acquistare, comunque, assicurati che monti almeno 2 o 4 MB di VRAM (o WRAM a seconda della scheda). 5) Le RAM EDO permettono un doppio accesso alla memoria, provocando di conseguenza un sensibile aumento della velocità dell'intero computer. Sono leggermente più costose (circa il 25% in più) delle RAM tradizionali. 6) di schede che possano montare indifferentemente Pentium e P6 temo che non ne usciranno mai, tuttavia com'è accaduto per i 486 ci sono già in giro schede madri in grado di supportare il futuro "P6 Overdrive" di Intel. Come al solito, il nostro consiglio è di guardare un po' oltre l'orizzonte Intel e tenere in considerazione anche i processori M1 di Cyrix: si montano su schede Pentium (al massimo aggiornando il BIOS) e offrono una velocità superiore a quella del Pentium, almeno sulla carta... Terminiamo così salutando Paolo Schraulek, Davide Maran, Gabriele Ferri, Alex Vegliante, Mauro Vincenti, Matteo Leonardi, Lorenzo Perugini, Stefano Biondi, e tutti coloro (una massa davvero sterminata) che quest'estate ci ha spedito una cartolina. Le abbiamo appese in una bacheca apposta che ora fa bella mostra di sé in Redazione.

### CONCLUDENDO

Bene, il TGM Mail anche per questo mese è concluso. Vi lasciamo al questionario e... ci raccomandiamo, scrivete, scrivete e scrivete ancora!!! Noi ci ritroviamo il prossimo mese...

**Noi Bovas**





**Interfaccia grafica sotto Windows MULTITASKING CON SEARCH VELOCE**



**6 GIGABYTE IN LINEA**

**35.000 FILE**

SERVIZI VOCALI - Viale Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02-66037157

# PEGASO

**il PRIMO Servizio Telematico Multitasking e 'democratico':**  
**Linea Normale<sup>1</sup>: 02-878613**  
**Linea Audiotel<sup>2</sup>: 144.22.09.50**  
**(1=L.150.000 annue (v.offerte) — 2=L.635 al minuto + IVA)**

**FINO A 28.800 BPS**

**Arrivi giornalieri con le novità USA e mondiali + ACCESSO A INTERNET**





# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperte tutti i giorni escluse domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

**VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504**  
FAX. 051-344.906

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI MANUALI E HINT BOOKS  
PER TERMINARE ANCHE I GIOCHI PIU' "IMPOSSIBILI"



Official Guide  
L. 35.000



Secrets  
L. 35.000



Official Guide  
L. 35.000



Strategy Guide  
L. 25.000



Clue Book  
L. 35.000



Hints & Strategy  
L. 35.000



Hints Book  
L. 26.000



Clue Book  
L. 35.000



Official Guide  
L. 35.000



Official Guide  
L. 39.000



Strategy Guide  
L. 35.000



Survival Guide  
L. 29.000



Totally Guide  
L. 26.000



Official Guide  
L. 35.000



Hints Book  
L. 35.000



Secrets & Hints  
L. 35.000



Hints Book  
L. 35.000



Official Guide  
L. 35.000



Hints Book  
L. 35.000



Official Guide  
L. 35.000



Clue Book  
L. 35.000



Hints & Clue Book  
L. 33.000



Strategy Guide  
L. 35.000



Hints Book  
L. 29.000



Strategy Guide  
L. 35.000



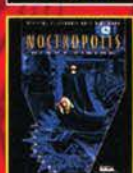
Official Clue Book  
L. 26.000



Adventure Hints  
L. 26.000



Strategy & Hints  
L. 35.000



Official Guide  
L. 26.000



Strategy Guide  
L. 35.000



Strategy Guide  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Guide  
L. 35.000



Strategy Guide  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Secrets Book  
L. 25.000



Official Guide  
L. 35.000



Clue & Hints book  
L. 26.000



Official Guide  
L. 35.000



Hints & Clue book  
L. 35.000



Official Guide  
L. 35.000



Clue & Hints book  
L. 35.000



Official Guide  
L. 35.000



Hints & Clue book  
L. 29.000



Secrets Book  
L. 29.000



Official Hints book  
L. 29.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 39.000



Official Hints book  
L. 39.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 35.000



Official Hints book  
L. 39.000

ARRIVI BI-SETTIMANALI DI NUOVI HINT BOOKS!  
TELEFONA OGGI STESSO ALLO 051-343.504 PER  
CONOSCERE LE NOVITA'

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di legge.

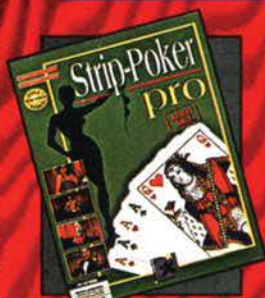


# G COMPUTER ONE®

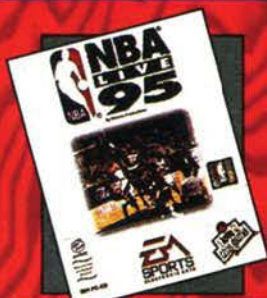
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504  
FAX. 051-344.906

## LE OFFERTE PAZZE DEL MESE



*Strip Poker Pro*  
CDROM L. 73.000



*Nba Live 1995*  
CDROM L. 109.000



*Flight of Amazon Queen*  
CDROM L. 73.000



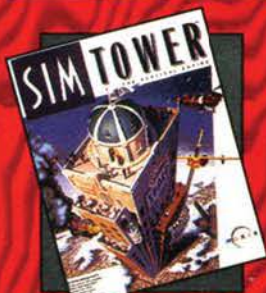
*Megarace*  
CDROM L. 25.000



*Pizza Tycoon*  
CDROM L. 89.000



*Links Pro Golf 386*  
CDROM L. 75.000



*Sim Tower*  
CDROM L. 89.000



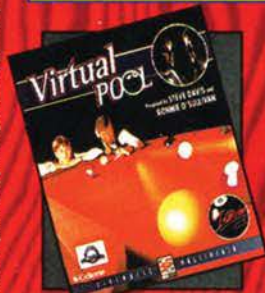
*Rise of the Triads*  
CDROM L. 35.000



*X-Com: Terror from the Deep*  
CDROM L. 95.000



*Picture Perfect Golf*  
CDROM L. 75.000



*Virtual Pool*  
CDROM L. 59.000



*Star Trek: Final Unit*  
CDROM L. 89.000



*Warriors*  
CDROM L. 75.000



*Darkseed*  
CDROM L. 35.000



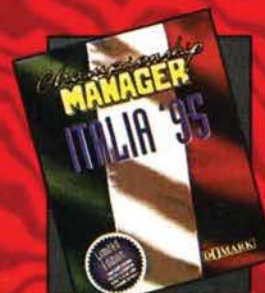
*Flight Unlimited*  
CDROM L. 85.000



*Compilation con:*  
FLASHBACK, ANOTHER WORLD, CRUISE FOR A CORPSE, OPERATION STEALTH, FUTURE WARS  
CDROM L. 49.000



*Compilation con:*  
THE SECRET OF MONKEY ISLAND, INDIANA JONES E L'ULTIMA CROCIATA, LOOM, ZAC Mc KRACKEN, MANIAC MANSION  
Pc Floppy L.45.000  
AMIGA L.45.000



*Championship Manager Italia 1995*  
PC Floppy Disks L. 29.000  
AMIGA L. 29.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40132 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni esclusa domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiusa Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504  
FAX. 051-344.906



L. 349.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce fedelmente la cloche di volo del F16. Programmabilità illimitata, provvisto di potenziometri per un perfetto assetto, sia analogico che digitale, collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 189.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce le cloche di volo degli aerei da guerra americani. 4 bottoni per un controllo completo, potenziometri, funzioni di programmazione, si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System. Comprende il gioco F14 Fleet Defender.



L. 249.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER analogo al modello precedente (Mark 2 Flight Control System) ma costruito interamente in metallo per consentire un realismo ed una precisione praticamente ineccepibile. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System.



L. 349.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il massimo del controllo quale Throttle automatico (senza staccare gli occhi dal nemico), mini-trackball incorporata utilizzabile anche come mouse, regolatori per Radar ed Antenna, triplica le funzioni del F16 - FLCS. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 229.000

Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il controllo completo e programmabile di tutte le munizioni ed altre funzioni di bordo. Una serie di led indica quando le funzioni sono attivate. Possibilità di utilizzo sia analogico che digitale selezionabile con l'apposito interruttore collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 75.000

La scheda game professionale prodotta dalla THRUSTMASTER ideale per un perfetto funzionamento di tutti i joystick professionali. Particolarmente indicata per macchine molto veloci (dal 486 in su) grazie anche al comodo potenziometro per meglio regolare i calibramenti in funzione del clock della macchina.



L. 169.000

Incredibile controller multifunzione. Si trasforma per simulazioni di volo, guida auto e guida moto. Include anche la pedaliera. Regolazione dei trimmer, led luminosi, tasti turbo. L'ennesimo passo verso la realtà virtuale.



L. 249.000

Dalla THRUSTMASTER la fedele riproduzione della pedaliera montata sugli aerei da guerra americani. Fabbricata in alluminio e PVC è compatibile con la maggior parte dei simulatori di volo (ATP, Flight Sim. 5, Falcon 3.0 ecc.)



L. 349.000

Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliera e tutto l'occorrente per la calibratura ed il fissaggio. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata. INCLUDE IL GIOCO INDY CAR RACING.



L. 79.000

Si tratta del modello più economico della THRUSTMASTER pur mantenendo invariate le caratteristiche professionali. Ideale per qualsiasi tipo di gioco, simulazione, arcade o sportivo. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



L. 239.000

Un vero volante da Formula 1 da montare sul Formula T1 per ottenere veramente il massimo del realismo di gioco!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

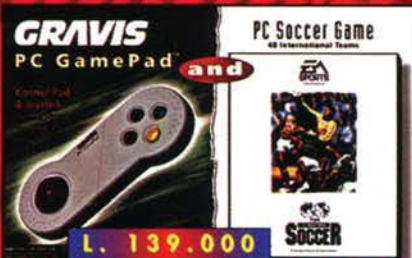
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiusa Lunedì mattina

VENDE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



L. 159.000

Stupendo Joystick professionale programmabile della Gravis. Contiene le funzioni già pre-programmate di oltre 20 giochi (Doom 2, Subwar 2030, 1942 FAW, US Navy Fighters ecc.) inoltre grazie ai suoi molteplici comandi permette una facilissima programmazione di funzioni per qualsiasi gioco.



L. 139.000

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di calcio ed un joypad a 4 tasti della Gravis provvisto di levetta per trasformarlo in joystick. Disponibile per PC CDROM.



L. 59.000

Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.



L. 69.000

Joypad programmabile a 7 bottoni, permette di memorizzare fino a 60 funzioni di tastiera eseguendole con la semplice pressione di un tasto. Viene interfacciato alla tastiera in modo da consentirne il funzionamento anche in combinata con un qualsiasi altro joystick.



L. 109.000

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione ed il gioco WING COMMANDER ACADEMY.



L. 219.000

Una stupenda confezione che comprende il nuovo Joystick professionale della Gravis: PHOENIX FLIGHT AND WEAPON control system in grado di controllare contemporaneamente sia il volo che l'armamento del tuo aereo. La confezione comprende il gioco DESCENT bellissimo arcade stile Doom.



L. 55.000

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione.



L. 499.000

Dalla Creative questo fantastico prodotto destinato agli appassionati di telematica. Un potentissimo modem-fax con tutti gli standard possibili: V34, V32bis, V32, V22bis, V22, V21, V23, a 28800 con compressione MNP5 V42bis e correzione V42 MNP2-4, fino a 115200 bps. Contiene il software CHAMALEON INTERNET, WINFAX LITE, DOSFAX LITE, COMIT LITE per Windows, COMIT LITE per DOS. La confezione include inoltre Descent: Destination Saturn, DOOM EPISODE 1, HERETIC EPISODE 1 e WARCRAFT SPECIAL EDITION.



Dalla CH un controller professionale dedicato alla simulazione di volo. Comandi compatti e ben disposti raggruppano 4 tasti funzione, 6 pulsanti di fuoco, regolazioni Throttle e trimmer per la calibrazione.



L. 159.000

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di hockey e 2 joypad a 4 tasti della Gravis provvisti di levetta per trasformarli in joystick. Disponibile per PC CDROM.



L. 55.000

La scheda game indispensabile per ottenere il massimo dai Joysticks e Joypads Gravis, particolarmente indicato ai possessori di macchine molto veloci (dal 486 DX2 66 in poi) in quanto grazie al potenziometro è in grado di compensare perfettamente la velocità dei joystick.



L. 499.000

CD ROM CREATIVE QUADRUPLA VELOCITÀ. LA CONFEZIONE COMPRENDE L'ENCICLOPEDIA GROLIER.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

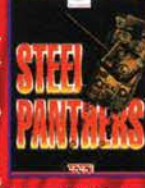


# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40132 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



**CAESAR 2**  
Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provincia dovrai operare affinché la tua città divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commerciali e belliche. Disponibile per PC CDROM L. 129.000

**MAGIC CARPET 2**  
Il seguito di quella che è stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre più ambigui. Disponibile per PC CDROM L. 119.000

**AL UNSER JR. ARCADE RACING**  
Una incredibile quanto veloce simulazione di corse automobilistiche formula INDY. 4 tipi diversi di gara articolati su 15 diversi percorsi, 3 livelli di difficoltà. Possibilità di selezionare 2 diversi tipi di visuale del gioco. Disponibile per PC CDROM L. 99.000

**CRUSADER NO REMORSE**  
Uno stupendo sparatutto con visuale tridimensionale stile Syndicate. La grafica in SuperVga ed il sonoro digitalizzato conferiscono un realismo pressoché unico. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

**STEEL PANTHERS**  
Dai creatori di Pacific War, ecco una splendida simulazione strategica che vede impegnati i carri armati nella II Guerra Mondiale. A disposizione oltre 40 scenari originali potrai comandare da un singolo plotone ad un intero battaglione con ampia disponibilità di mezzi terrestri ed aerei. Grazie al generatore di scenari potrai costruirti le tue battaglie personalizzate. Scenari e sonoro digitalizzati. Disponibile per PC CD ROM L. 109.000

**RETURN TO ZORK**  
Finalmente la versione completamente in italiano di una delle più belle avventure grafiche ad immagine digitalizzate. PARLATO E TESTO IN ITALIANO. Disponibile per PC CDROM L. 85.000

**CASINO TOUR CHAMPIONS**  
Una raccolta completa dei più famosi giochi tipici del casino, blackjack, baccarat, dadi, video poker, roulette e tanti altri. Possibilità inoltre di gioco via network e via modem. Disponibile per PC CDROM L. 59.000

**COMMAND & CONQUER**  
Un vero capolavoro dagli stessi produttori di DUNE 2, questo fenomeno della strategia applicata alla realtà virtuale vi "incollerà" al monitor per ore ed ore di gioco entusiasmante! R.H. 486 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 109.000



**PRINCE OF PERSIA COLLECTION**  
Le due stupende avventure disegnate da Jordan Mechner in raccolta ad un prezzo SUPERSPECIALE. Disponibile per PC CDROM L. 59.000

**RAPID ASSAULT**  
Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alternativa che ti viene offerta dal Governo è quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge in cambio della tua libertà. Vrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di strategie diverse per poter raggiungere con successo l'obiettivo. Grafica 3D scenari in soggettiva e musica digitalizzata. Disponibile per PC CDROM L. 79.000

**PERFECT GENERAL 2 SCENARIO & CAMPAIGN EDITOR**  
Con questa indispensabile utility, puoi creare infiniti scenari, deserti, oceani, descrizioni, puoi modificare gli scenari esistenti, addirittura puoi gestire le situazioni meteorologiche. Disponibile per PC CDROM L. 85.000

**NFL PRO LEAGUE FOOTBALL**  
Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche con i data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilità di gestione MANAGERIALE sia finanziaria che strategiche con test animato dei risultati ottenuti. Questo programma è utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ultimi 8 Super Bowl! Disponibile per PC CDROM L. 109.000

**FURY 3**  
Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionerà l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB Disponibile per: PC CDROM L. 109.000

**GRANDMASTER CHESS CHAMP.**  
Dalla CAPSTONE uno dei migliori giochi di scacchi professionali. Possibilità di gioco via modem o via network, diversi livelli di difficoltà, Help in linea, velocissimo, contiene migliaia di partite famose, grafica iper-definita. R.H. 486 + 4MB Disponibile per PC CDROM L. 99.000

**CHAMPIONSHIP MANAGER 2**  
La più bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili rende praticamente impossibile fornirne un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le possibilità immaginabili! Disponibile per PC CDROM L. 85.000



**BREACH 3**  
Un gioco di combattimento stile futuristico con visuale isometrica. Al comando di una squadra di marines, ti troverai a combattere contro un'agguerrito gruppo di alieni che stanno tentando di invadere in tuo Pianeta. Il gioco contiene anche un utilissimo scenary creator. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

**ASCENDANCY**  
Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB. Disponibile per PC CDROM L. 119.000

**NHL PA HOCKEY 1996**  
Il famoso gioco noto per essere il miglior simulatore di hockey al mondo. Contiene tutto il campionato NHL americano. Sonoro e voci digitalizzate. 386DX + 4MB RAM.+SVGA Disponibile per PC CD ROM L. 109.000

**WARLORDS 2 DELUXE**  
In questa versione espansa, sono stati aggiunti oltre 60 nuovi scenari e l'utilissimo SCENARIO EDITOR che oltre ad editare nuovi scenari, contiene decine di opzioni come ad esempio la possibilità di costruire personaggi nuovi, nuove armate, i colori. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

**THUNDERSCAPE**  
Dalla SSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedrà protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra mille insidie, trappole e malefici artifici. Disponibile per PC CDROM L. 95.000

**VEGAS GIRLS**  
Il più interessante videogioco d'azzardo per adulti del momento. 5 diverse specialità selezionabili ed uno stuolo di "partners" di prim'ordine. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. Disponibile per PC CDROM L. 79.000

**AIR POWER**  
Il primo gioco in assoluto che miscela un bellissimo simulatore di volo con un altrettanto ben riuscito wargame strategico. Possibilità di controllo di 8 diversi aerei ognuno con diverse caratteristiche ed armamenti. Puoi giocare addirittura contro 3 avversari pilotati dal computer contemporaneamente. Grafica iperdettagliata. L'abilità di pilota non sarà sufficiente se non ben combinata con quella di ottimo stratega! Disponibile per PC CDROM L. 89.000  
PC FLOPPY DISKS L. 89.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



## ARCHER McLEAN'S POOL

Dalla Virgin un bellissimo gioco dedicato al biliardo. Diversi tipi di gioco con opzione fino a 8 giocatori. Visuale regolabile a 360° per consentire lo studio dei colpi di precisione R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 39.000

## US NAVY FIGHTERS GOLD ED.

La nuova versione contiene anche i data disk AWARD WINNING US NAVY FIGHTERS e MARINE FIGHTERS. Disponibile per

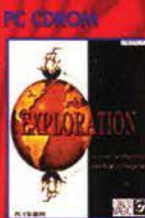
PC CD ROM L. 129.000



## NEED FOR SPEED

Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto più ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale!. Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!! RH 486 + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



## EXPLORATION

Gioco di strategia e di conquiste. Impersonerai 5 dei più famosi esploratori della storia, da Cristoforo Colombo a Vasco de Gama con possibilità di creare anche nuovi personaggi. Solo un giusto bilanciamento di rapporti tra il Popolo, la Chiesa e

l'Esercito ti permetterà di procedere con successo lungo le lunghissime tappe del gioco. Opzione per 4 giocatori. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



## PGA TOUR GOLF 96

La nuova versione dispone di grafica digitalizzata senza precedenti. Velocità 4 volte maggiore della precedente versione, 5 stili diversi di gioco ed altre decine di incredibili opzioni. IN OMAGGIO una simpatica pallina da Golf. R.H.486 + 8MB Disponibile

L. 119.000

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Il gioco di strategia per eccellenza. Tantissimi mondi da esplorare e conquistare, Avversari organizzati dal computer in base alle tue capacità strategiche, livelli di difficoltà illimitati Oltre 20 diversi tipi di mostri, il tutto

contornato da una stupenda grafica SVGA e musica digitalizzata. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



## FADE TO BLACK

Il seguito di Flashback: grazie agli effetti grafici veramente unici ed alla visuale isometrica a 360° in prospettiva, la tua abilità e le tue capacità intuitive saranno messe a dura prova nell'infinito labirinto di allocazioni che dovrai visitare per giungere con

successo alla fine del gioco. TESTI IN ITALIANO

Disponibile per PC CDROM L. 109.000



## WITCHAVEN

Si tratta di una incredibile avventura di azione stile fantasy realizzata in grafica tridimensionale a sequenze cinematiche L'effetto su schermo è impressionante sia per la fluidità delle animazioni che per i dettagli dei personaggi. Visuale in soggettiva.

R.H. 486DX + 8MB. Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



## BURN: CYCLE

Una incredibile avventura graviva realizzata con la nuova tecnologia cinematica laser. Esclusivamente grafica digitalizzata stile Blade Runner, Vi condurrà in un mondo surreale con dozzine di personaggi. Disponibile

PC CDROM L. 109.000



## DOOM EXPLOSION + UTILITIES

Oltre 1200 nuovi livelli, cheats, programmi ed utilities dedicati a Doom e Doom 2. Disponibile per:

PC CD ROM L. 99.000



## SIM ISLE

Eccezionale questa simulazione di gestione delle isole, sempre prodotta dalla instancabile MAXIS. Sarai alle prese con la gestione delle foreste, delle miniere, delle risorse naturali, animali selvaggi e tanto ancora. Sicuramente uno dei giochi di simula-

zione più appassionanti mai creati. Disponibile per

PC CDROM L. 95.000



## BATTLE BEAST

Un picchiaduro dalle caratteristiche eccezionali, destinato a rivoluzionare il proprio genere! Oltre 100 mosse speciali, decine di armi speciali, dozzine di mosse segrete e strategie tutte da scoprire, Opzione per 2 giocatori anche via modem, effetti sonori e

grafici digitalizzati. predisposto anche per WIN95.

Disponibile per PC CDROM L. 79.000



## D-ZONE COLLECTORS

Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor La versione . La versione CDROM contiene oltre 900 livelli. Disponibile per:

PC CDROM L. 79.000

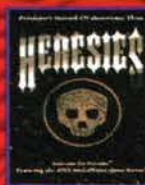


## LUCAS ARTS ARCHIVES

Una bellissima raccolta contenente: INDIANA JONES-FATE OF ATLANTIS, SAM & MAX, REBEL ASSAULT, DAY OF THE TENTACLE, STAR WARS più i

Demo giocabili di altri giochi di prossima uscita! Disponibile per

PC CDROM L. 78.000



## HERESIES

Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare

Heretic in Network e Multiplayer. L. 69.000



## ROBOT CITY

Una stupenda avventura arcade ambientata in uno strano mondo popolato da robots. Centinaia di allocazioni e misteri da esplorare e risolvere il tutto con una stupenda grafica isometrica ed in prospettiva. R.H. 486 + 8MB RAM. Disponibile per

PC CD ROM L. 129.000



## PRIMAL RAGE

Il più grande gioco arcade del mondo disponibile finalmente su PC. La più grande animazione a fotogrammi mai vista per un gioco di combattimento colossale, con delle incredibili combinazioni di colpi ed una serie

infinita di mosse normali, speciali ed

eventi imprevedibili. Disponibile per

PC CDROM L. 79.000



## PITFALL - The Mayan ADV.

Il famosissimo gioco della Activision, finalmente convertito per PC. 13 entusiasmanti livelli nella giungla esaltati dalla stupenda grafica a 32 bit. Dovrai utilizzare tutta la tua abilità per superare le miriadi di trabocchetti che incontrerai sul percorso.

Disponibile per PC CD ROM L. 89.000



## FINAL APPROACH 5.0

Dedicato agli utenti per i quali il pilotaggio simulato di un CESSNA, di un LEARJET o di un A320 è indissociabile dalla realtà dei documenti effettivi per l'avvicinamento. Questo programma vi offre tutti i documenti necessari per aiutarvi a perfezionare

la vostra tecnica, facendovi vivere emozioni nuove ed

esperienze appassionanti con Flight Sim. 5, ATP, A320 e

tutti gli altri simulatori. Disponibile per

PC CDROM L. 59.000



## FRONT PAGE BASEBALL

Dalla SIERRA una favolosa simulazione di baseball con oltre 500 files di statistiche ufficiali oltre 50 giocatori reali per squadra, diverse visuali di gioco tutte digitalizzate! R.H. 386 + 4MB

PC CDROM L. 69.000



## DR. BRAIN 3

Dalla SIERRA IL Terzo episodio della fortunata serie contenente decine di giochi tipo "puzzle game". R.H. 486 + 4MB

PC CDROM L. 95.000



Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



## THE BIG THREE

Si tratta di un gioco di strategia basato sulla seconda guerra mondiale. La ricostruzione pressoché perfetta degli scenari europei e del Nord Africa offre la possibilità di impiegare al meglio le proprie capacità strategiche impersonando sia i comandanti Russi che Tedeschi che Alleati. R.H.486 + 4MB. Disponibile per: PC CDROM L. 69.000



## TAKE A BREAK PINBALL

Stupendo Flipper dalla SIERRA con grafica del tutto innovativa. 8 tavoli selezionabili dedicati ai più importanti giochi della Sierra. Grafica animata e sonoro incredibile!! R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 62.000



## RETURN TO RINGWORLD

Si tratta di una stupenda avventura grafica caratterizzata da azioni dinamiche, spot arcade e simulazioni di volo. Esplorazione di mondi virtuali con grafica in 3D stile cinematografico e scene animate in full motion. R.H. 386 + 4MB L. 119.000

PC CDROM



## ABSOLUTE ZERO

Dozzine di missioni avventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB. Disponibile per PC CDROM L. 115.000

PC CDROM



## MIRAGE

Un'avventura veramente al di sopra di ogni immaginazione. Grafica digitalizzata ed animazioni mai viste prima il tutto in un'atmosfera western. MOLTO DI PIU' DI UN FILM INTERATTIVO!!! R.H.486 + 8MB PC CDROM L. 119.000

PC CDROM



## NEW HORIZONS

Uno dei migliori RPG mai creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e decrai altresì organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per: PC CDROM L. 99.000

PC CDROM



THE LAST BOUNTY HUNTER Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insidie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 99.000

PC CDROM



## PAPER AIRPLANES

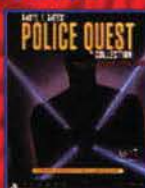
Incredibile programma per costruire ed utilizzare aeroplani di carta. Decine di modelli utilizzabili con effetti grafici veramente impensabili! R.H. 386 + 4MB. PC CDROM L. 55.000



## BLOODWINGS

Avventura basata sullo stile FILMM Interattivo caratterizzata da grafica digitalizzata unica nel suo genere! Genere Horror. Oltre 60 minuti di immagini in full motion. Visuale in prospettiva stile Doom. R.H. 486 + 8MB. L. 109.000

PC CDROM



## POLICE QUEST COLLECTION

Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM. L. 109.000

PC CDROM



## FRONT PAGE FOOTBALL

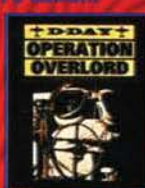
Dalla SIERRA una favolosa simulazione di football con le 28 squadre ufficiali NFL e tutti i giocatori e statistiche aggiornate alla stagione 94/95. R.H. 386 + 4MB PC CDROM L. 119.000



## SPEAR OF DESTINY

Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D; visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare, 4 livelli di difficoltà, livelli nascosti dedicati ai giocatori più abili, sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB. L. 65.000

PC CDROM



## D-DAY OPERATION OVERLORD

Splendida simulazione di volo basata su episodi realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. Oltre 130 fotografie digitalizzate. Puoi pilotare i leggendari Spitfire, Mustang, Typhoon, con dettagli grafici curati nei minimi particolari. L. 65.000

PC CDROM



## HARDBALL 4

Stupendo Baseball completamente digitalizzato. Grafica in SVGA, 28 diversi campi da gioco, oltre 75 categorie statistiche, 700 giocatori. PC Floppy Disk L. 94.000 PC CDROM L. 94.000



## HARPOON 2 DELUXE

Uno dei migliori simulatore di guerra strategica ora in confezione speciale con 30 nuovi scenari ed un esclusivo SCENARIO EDITOR. R.H.386 + 4MB PC CDROM L. 89.000



## MARCO POLO

Stupendo gioco di ruolo basato sul fantastico viaggio di Marco Polo. Potrai ripercorrere fedelmente le sue vicende accompagnato da grafica digitalizzata direttamente dal film e suoni campionati in stereo. Decine di missioni da completare oltre 60 città di 2000 immagini digitalizzate. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM L. 69.000

PC CDROM



## BODY SLAM WRESTLING

Un gioco sportivo pieno di azione che coinvolge fino a 16 GIOCATORI!! Possibilità di incontri singoli o campionati a squadre. Grafica e sonoro digitalizzato di eccezione!! MANUALE IN ITALIANO. per PC 3.5" L. 35.000

PC CDROM



## VORTEX QUANTUM GATE 2

Un'incredibile avventura su 3 CD basata sulla tecnologia del film interattivo. Sarai trasportato in un mondo spaventoso ed irresistibile dei panni di un giovane soldato. Le tue scelte condizioneranno il finale dell'avventura. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM L. 99.000

PC CDROM



## PLAYER MANAGER 2

Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!! Disponibile per: AMIGA 1MB/A1200 L. 49.000 PC FLOPPY DISKS L. 59.000 PC CDROM L. 69.000

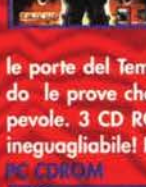
PC CDROM



## BURIED IN TIME

JOURNEYMAN PROJECT 2 Stupenda avventura grafica digitalizzata ambientata in un mondo immaginario del futuro. Impersoni un agente segreto accusato ingiustamente di aver alterato la storia del Mondo, sarai costretto a viaggiare attraverso le porte del Tempo evitando pericoli mortali e ricercando le prove che permetteranno di scoprire il vero colpevole. 3 CD ROMS assicurano una grafica pressoché ineguagliabile! R.H. 486 + 8MB L. 95.000

PC CDROM



## TURBO TRAX

Un'incredibile gara automobilistica con decine di opzioni entusiasmanti. Vista dall'alto, opzioni per 1 o 2 giocatori anche in Link, effetti sonori e musica digitalizzata, 5 diversi veicoli su 5 tipi di terreno. 4 stili diversi di gioco. AMIGA 1MB L. 59.000

PC CDROM



AMIGA 1MB

L. 59.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

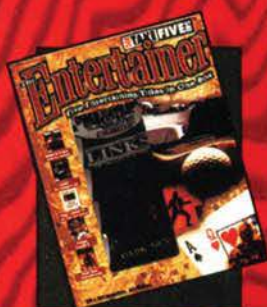


# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504  
FAX. 051-344.906

## LE RACCOLTE "CONVENIENZA"



### Entertainer

ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automobilismo),  
LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (eventu-  
ra), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino), DARK SUN: SHATTERED  
LANDS (strategia).

PC CDROM L. 59.000



### Microprose Sports

FORMULA 1 GRAN PRIX e  
DAVID LEADBETTER'S GOLF

PC CDROM L. 62.000



### Flight Simulator 5 Pack

FLIGHT OF THE INTRUDER, JETFIGHTER 2, FALCON AT, SUPER  
VGA HARRIER e FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT.

PC CDROM L. 89.000



### Attack Stack

THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO, DOOM, LEMMINGS  
CHRONICLES, SPECTRE VR, CRYSTAL CALIBURN, STREET FIGH-  
TER 2, NOVASTORM e THE CHAOS CONTINUUM

PC CDROM L. 79.000



### Action 5 Pack

WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE,  
DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2.

PC CDROM L. 75.000



### Sports 5 Pack

CENTER COURT TENNIS, GENERAL ADMISSION SOCCER,  
JACK NICKLAUS GOLF, GENERAL ADMISSION GRAN PRIX,  
TOM LANDRY FOOTBALL.

PC CDROM L. 69.000



### Master Piece Collection

DARKSUN SHATTERED LANDS, DARSUN WAKE OF THE  
RAVENGER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVEN-  
LOFT 2 STONE PROPHECY, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE  
MENZOBERRANZAN.

PC CDROM L. 99.000



### Mega Pack vol. 3

MELLINGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUAN-  
TUM GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVA-  
STORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO.

PC CDROM L. 99.000



### Electronic Arts Top Ten Pack 2

WING COMMANDER DELUXE, SHADOWCASTER, MICHAEL  
JORDAN IN FLIGHT, GRAND SLAM BRIDGE 2, SECCN CITIES  
OF GOLD DELUXE ED., STARFLIGHT 2, KASPAROV'S GAMBIT,  
HEROES OF THE 357th, INDIANAPOLIS 500, PGA TOUR  
GOLF

PC CDROM L. 79.000

# DI CUI E' IMPOSSIBILE FAR SENZA!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



## INDY CAR RACING

Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto. R.H.: 386DX+4MB. Disponibile per

L. 27.000



## OVERLORD

Simulatore di volo ambientato durante la 2° guerra mondiale. Devi fornire la copertura aerea necessaria alle truppe alleate durante lo sbarco in Normandia. 3 diversi tipi di aereo selezionabili. R.H.: 386DX + 4MB Disponibile per

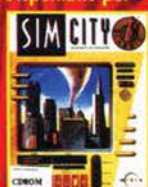
L. 27.000



## REBEL ASSAULT

Simulatore di volo spaziale. Guida, con il tuo caccia spaziale l'assalto delle forze ribelli contro le armate dell'impero galattico, sconfiggendo la Morte Nera, il malvagio imperatore e tutti i suoi seguaci. Splendide le animazioni digitalizzate prese da alcune sequenze del famosissimo film. R.H. 386 DX 4MB Ram Disponibile per

L. 35.000



## SIM CITY

Riedizione del famosissimo gioco di strategia. Ora tutte le tue scelte amministrative, tutte le situazioni caratteristiche del gioco saranno accompagnate da splendidi filmati digitalizzati. R.H. 386DX 4MB Ram Disponibile per

L. 35.000



## LANDS OF LORE

Stupenda avventura grafica in prospettiva. Combatterai contro oltre 50 mostri con effetti speciali indimenticabili. Oltre 130 megabytes di grafica e sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

L. 35.000



## ALIEN LOGIC

Gioco di ruolo della SSI ambientato nel futuro. Combattimenti arcade contro strani alieni potranno renderti vincitore solo se saprai utilizzare pozioni e strumenti nel momento giusto. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H.: 486DX + 8MB, SVGA. Disponibile per

L. 35.000



## ALIEN OLIMPICS

Tempo di guerra nelle olimpiadi intergalattiche aliene. 15 eventi sportivi in cui 8 diversi personaggi si contenderanno la vittoria senza esclusione di colpi. Gioco contemporaneo fino ad 8 giocatori. R.H.: 386SX + 2 MB. Disponibile per

L. 29.000

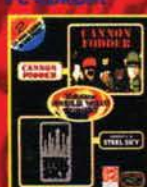


## CAMPAIGN

Simulazione di Guerra. Possibilità di comandare oltre 3000 veicoli fra aerei, carri armati e mezzi pesanti. Il tutto ripercorrendo oltre 20 conflitti storici. La tua capacità nel predisporre gli schieramenti delle forze alleate sarà determinante per la vittoria. R.H.

PC 286 2MB Disponibile per

L. 29.000



COMPILATION CONTENENTE: CANNON FODDER (Arcade genere guerra) E BENEATH A STEEL SKY (Avventura virtuale ambientata nel futuro). R.H.: 386 DX + 2MB RAM, Disponibile per

L. 68.000

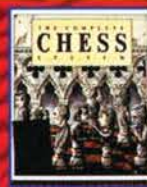


## COMBAT CLASSIC 3

GUNSHIP 2000 (Simulatore di volo del più potente e versatile elicottero americano), CAMPAIGN (gioco di guerra strategico ambientato nella II Guerra mondiale), HISTORYLINE (Strategico di guerra ambientato nella I Guerra mondiale). R.H. 386DX +

Disponibile per

L. 59.000



## COMPLETE CHESS SYSTEM

Contiene oltre 15000 partite tratte dai campionati mondiali. Data base con 300.000 posizioni di aperture con possibilità di gioco contro il computer con infiniti livelli di difficoltà oppure contro un altro avversario. Disponibile per

L. 35.000



## COVERGIRL STRIP POKER

Un piccante videopoker contro 8 selezionate Top Models internazionali. Filmati in Full motion TESTO E PARLATO IN ITALIANO! Disponibile per

L. 27.000



## FLIGHT PACK 2

Stupenda compilation contenente: MIG 29 Fulcrum, F19 STEALTH FIGHTER, FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT. Disponibile per

L. 49.000



## FLIGHT SIMULATOR TOOL KIT

L'indispensabile utility per i possessori di Flight Simulator 5.x. Permette di disegnare nuovi aerei, cockpits, e tanto ancora. Disponibile per

L. 55.000



## HEIMDALL 2

Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinghe. Devi partire per una difficilissima missione, attraverso e i tre mondi magici devi recuperare le armi degli dei per ristabilire la pace e sconfiggere il malvagio Loki. Grafica in stile cartone animato ed enigmi

sempre più complessi ti coinvolgeranno in questa splendida avventura MANUALE IN ITALIANO. R.H. 386 DX 4MB Disponibile per

L. 35.000

COMPUTER ONE presenta

## IL NUOVO SERVIZIO PRENOTAZIONI

Finalmente non hai più bisogno di cercare disperatamente il titolo o i titoli in cui sei interessato. Basta una telefonata allo **051-343504** e provvederemo noi a riservarti **QUALSIASI TITOLO** di prossima uscita garantendoti la consegna tempestiva. La prenotazione **NON E' ASSOLUTAMENTE VINCOLANTE**, infatti prima di effettuare la spedizione riceverai una nostra telefonata per conferma sia dell'ordine che del prezzo ed usufruirai inoltre di uno **SCONTO 10%** sul nostro prezzo di vendita. In questa pagina trovi solo alcuni dei titoli previsti in uscita entro Natale. Chiama oggi stesso sarà per noi un piacere fornirti qualsiasi informazione



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiusa Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504  
FAX. 051-344.906



**RUGBY WORLD CUP 1995**  
Dalla Electronic Arts il simulatore ufficiale della coppa del mondo di rugby 1995. Include tutte le 16 squadre qualificate con i veri protagonisti. Animazioni in 3D. MANUALE IN ITALIANO. R.H.486 + 8 MB.

PC CD ROM L. 129.000

#### COMPILATION:

In raccolta i due best-sellers: MEGARACE e BLOODNET.

PC CD ROM L. 59.000



**SPACE QUEST 6: ROGER WILCO**  
Il nuovo episodio della stupenda avventura interattiva ambientata nello spazio. Il gioco è stato arricchito da scene fantastiche in 3D e da combattimenti all'ultimo sangue. R.H.486 + 8MB RAM.

PC CD ROM L. 109.000

#### MAGIC CARPET - DATA DISK HIDDEN WORLDS



35 nuovi mondi da conquistare, nuovi personaggi, nuove magia ancor più potenti. Disponibile per

PC CD ROM L. 59.000



**1942 P.A.W. Gold Edition**  
Gioco di simulazione di volo ambientato nell'Oceano Pacifico durante la II Guerra Mondiale. Possibilità di scelta di svariati modelli di aereo americani. R.H.: 386DX + 4MB RAM (minimo)

Disponibile per PC CD ROM L. 125.000



**SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO**  
Finalmente il più famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA VERA EDIZIONE TURBO ESISTENTE.

PC CD ROM L. 75.000

PC Floppy Disk L. 75.000

AMIGA 1MB L. 66.000

AMIGA 1200 L. 77.000

#### ULTIMATE DOOM

Preparati ad un'esperienza al di là dell'immaginazione! 3 episodi originali del gioco con 27 livelli nuovi, più un episodio inedito: THE FLESH CONSUMED. MANUALE IN ITALIANO.

PC Floppy Disk L. 59.000

PC CD ROM L. 59.000

#### MICRO MACHINES 2

Dalla Codemasters finalmente anche su PC la conversione del gioco che ha spopolato nel mondo delle console. La versione personal include anche il CONSTRUCTION KIT per personalizzare auto e percorsi. R.H.386 + 4MB.

PC Floppy disk L. 75.000

PC CD ROM L. 85.000

#### PRISONER OF ICE

Un'avventura grafica senza precedenti. Delle strane creature mutanti stanno crescendo a bordo di un sottomarino imprigionato tra i ghiacci del Polo. Riuscirai a combatterle? Grafica INCREDBILE e trama coinvolgente! R.H. 486 + 4MB (vers. VGA) 486 +

BMB (vers. SVGA). Disponibile per

PC CD ROM (ENG) L. 97.000

PC CD ROM (ITA) L. 139.000

#### HIGH OCTANE

Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via" i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.

PC CD ROM (inglese) L. 109.000

PC CD ROM (italiano) L. 129.000

#### THE ADVENTURE COLLECTION

Raccolta delle seguenti avventure: BORDER ZONE, CUTTHROATS, INFIDEL, PLUNDERED HEARTS, TRINITY. Uno stupendo cofanetto da collezione dalla Activision. Disponibile per:

PC CD ROM L. 49.000

#### MIDWAY

Una stupenda simulazione navale basata sulla famosa battaglia delle Midway. Puoi comandare sia la flotta USA che quella Giapponese. Centinaia di opzioni metteranno a dura prova le tue abilità di stratega, pilota, fuciliere, ecc. R.H.486 + 4MB.

PC CD ROM L. 59.000

PC Floppy Disk L. 59.000

#### MAGIC CARPET



Avventura grafica ambientata in un mondo di fantasia. Alla guida di un tappeto volante devi combattere una schiera di agguerritissimi nemici. TESTO IN ITALIANO! R.H.: 486DX + 8MB. Disponibile per

PC CD ROM L. 49.000

#### MAGIC CARPET PLUS



Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in 3D.

PC CD ROM L. 119.000

#### A4 NETWORKS



Dagli stessi creatori di A-TRAIN, questa splendida simulazione imprenditoriale. Per acquisire una posizione di prestigio dovrai cimentarti in costruzioni, acquisti, sviluppo, organizzazione, investimenti, diversificazione, speculazione ed altro ancora contro agguerriti avversari e veri e

propri "squali" del commercio e dell'industria. In un corollario composto da grafica ad alta risoluzione e realismo ispirato alle più moderne dottrine imprenditoriali dovrai districkarti con la tua abilità ed intelligenza per diventare un vero MANAGER. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CD ROM L. 99.000

PC Floppy Disk L. 83.000

#### A320 - APPROACH TRAINER



Il primo vero e proprio simulatore di volo professionale per Amiga. Ti permette di atterrare e decollare sui 58 maggiori aeroporti europei in qualsiasi condizione atmosferica. Grafica dettagliatissima.

AMIGA 1MB L. 59.000

#### BEHIND THE IRON GATE



Stupendo gioco di azione in prospettiva stile Doom. Il primo nel suo genere su Amiga. Ambientato nell'anno 2184 dovrai sedare una temibile rivolta in atto nel SuperCarcere di Stato.

AMIGA 1MB L. 49.000



#### SENSIBLE GOLF

Uno dei più bei giochi del golf mai creati su Amiga. 25 persorsi originali, FINO A 72 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA!, 4 livelli di difficoltà, effetti sonori digitalizzati. Dalla Virgin non poteva essere altro che un capolavoro!

L. 59.000

#### GLOOM



Stupendo sparattuto arcade stile DOOM. Oltre 20 livelli di azione non stop. Possibilità di split dello schermo per 2 giocatori. Grafica e sonoro veramente esaltanti!. Disponibile:

AMIGA 1200 L. 62.000

AMIGA CD 32 L. 62.000

#### GAMER GOLD COLLECTION

Una simpatica raccolta composta da: BUMP'N BURN, NICK FALDO'S GOLF, JETSTRIKE.

AMIGA CD 32 L. 59.000



#### PISTOLA + CRIME PATROL

Finalmente disponibile l'indispensabile pistola per giocare con maggior realismo ai migliori shot-em-up tipo MAD DOG MC CREE 1 e 2, DRUG WARS, WHO SHOT JOHNNY ROCK, SPACE PIRATES e tanti altri. La confezione contiene anche il gioco CRIME PATROL su CD ROM.

L. 119.000

#### ACES COLLECTION

Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PINEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM. Disponibile per PC CD ROM L. 59.000

ACROSS THE RHINE: 1944

Uno dei migliori giochi di strategia di guerra mai creato. Puoi comandare un plotone di tanks, una compagnia o un intero battaglione. Scegli se combattere per gli Americani o i Tedeschi. Scenari di battaglia accuratamente fedeli alla realtà. R.H.486 + 4MB (BMB per effetti audio digitalizzati).

Disponibile per PC CD ROM L. 119.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

## INCA COLLECTION

Eccezionale pezzo da collezione, racchiude INCA 1, INCA 2 e un CD AUDIO contenente le colonne sonore originali dei giochi. R.H. 386 2MB  
Disponibile per PC CDROM L. 65.000

## ISHAR 3

GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO NELLA FANTASIA. UN VIAGGIO ATTRAVERSO LE PORTE DEL TEMPO FRA MAGIE, DRAGHI E COMBATTIMENTI. MANUALE IN ITALIANO  
Disponibile per PC CD ROM L. 45.000

## MANCHESTER UNITED: THE DOUBLE

Il seguito del famoso gioco di football manageriale della Krysalis. Questa versione è implementata con tutte le nuove squadre ed inoltre grazie all'utilissimo editor contenuto nel programma, consente di inserire QUALSIASI squadra e qualsiasi giocatore rendendo così il gioco perfettamente realistico. Disponibile per PC CD ROM L. 69.000

## OPERATION BODY COUNT

Picchiaduro in Soggettiva stile Doom. Ambientato nel 2012 devi liberare gli ambasciatori tenuti in ostaggio da un gruppo di terroristi all'interno del Palazzo delle Nazioni Unite. 40 piani di grafica ed effetti sonori affascinanti. Possibilità di gioco via MODEM  
R.H. 386DX 4MB Ram  
Disponibile per PC CDROM L. 35.000

## PANZER GENERAL

Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probabilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA.  
Disponibile per PC CDROM L. 69.000

## PSYCHO KILLER

Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX +4MB.  
Disponibile per PC CDROM L. 35.000

## QUEST FOR GLORY 4

Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbiissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare. R.H. 386DX + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 65.000

## REUNION

Simulazione strategica spaziale costruisci la tua base spaziale guida gli incrociatori stellari predisponi le tattiche vincenti. Splendido gioco dove dovrai sfruttare le tue doti di combattente e stratega. Disponibile per PC CDROM L. 49.000

## STARDUST SUPER EDITION

Il miglior shoot-em-up di tutti i tempi. Dozzine di livelli, nemici intelligenti, stupende sequenze in 3D, grafica in stile ray-tracing, centinaia di armamenti. Disponibile per PC CDROM L. 39.000

## SUPER SKI PRO

Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom, slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.  
Disponibile per PC CDROM L. 35.000

## RIDDLE OF MASTER LU

Dalla US GOLD una stupenda avventura grafica ambientata nel 1930 densa di misteri che solo con un'accurata strategia potranno essere svelati conducendo all'obiettivo del gioco. Disponibile per PC CDROM L. 135.000

## AIR HAVOC CONTROLLER

Stupenda simulazione di gestione torre di controllo. 13 diversi tipi di aereo sia militari che commerciali, più di 30 minuti di animazioni 3D con disastri, scene di volo ecc. Audio digitalizzato. R.H.: 486 DX 33 + 8 MB RAM SUPERVGA VESA, Windows.  
Disponibile per PC CDROM L. 59.000

## AGES OF THE RIFLES WARGAME CONSTR.SET 3

Dozzine di scenari ambientati dal 1848 al 1905 dall'America attraverso l'Europa fino alla Cina. Grafica eccezionale, centinaia di opzioni personalizzabili quali uniformi, armi, mappe ed altro ancora. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

## ALIENS

Grafica impressionante e macabre animazioni danno vita ad una superba avventura in stile horror del genere "punta e clicca". Nei panni di un intrepido esploratore spaziale dovrai salvarla una lontana stazione dispersa nell'Universo dall'attacco di strane creature aliene. Disponibile per PC CDROM L. 119.000

## ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedrà impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilità strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la

Il Guerra Mondiale. Disponibile per PC CDROM (anche WIN95) L. 109.000

## AZRAEL'S TEARS

Una inedita avventura/RPG in 3D. Ambientato in un vasto tempio medievale sotterraneo dovete usare tutto il vostro intuito per utilizzare nel modo corretto gli oggetti che troverete e riuscire a trovare la strada giusta per uscire dal labirinto Disponibile per PC CDROM L. 109.000

## CHESSMASTER 5000

Livelli di difficoltà e capacità di intelligenza artificiale del computer decisamente migliorate. Nuove tecnologie hanno accelerato notevolmente i tempi di attesa. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

## CYBERSPEED

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse automobilistiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilità di gioco in multiplayer. SDelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15 mondi cibernetici. Disponibile per PC CD ROM L. 109.000

## DEATHKEEP

Della serie Advanced Dungeons & Dragons Ti troverai a combattere contro 25 terrificanti Dungeons e 27 mostri sotterranei. Grafica Supercinematica e centinaia di puzzles ed insidie. Disponibile per PC CDROM L. 109.000

## ENTOMORPH

Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in orribili insetti giganti mutanti. Disponibile per PC CD ROM L. 95.000

## FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP

Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc. Disponibile per PC CDROM L. 99.000

## LOADSTAR

Stupenda simulazione spaziale arcaica caratterizzata da grafica digitalizzata ed un altissimo livello di giocabilità. R.H. 486 + 4MB (8MB consigliati) Disponibile per PC CDROM L. 129.000

## RAVEN PROJECT

Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, ty troverai in competizioni all'ultimo sangue con bande di nemici alieni disposti a tutto pur di distruggerti e conquistare il Pianeta Terra. Grafica tridimensionale ad alta risoluzione. Disponibile per PC CDROM L. 129.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 13/2 - 40132 BOLOGNA - Aperte tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906



## SU 27 FLANKER

Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilità di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente.

Disponibile per PC CDROM L. 129.000



## TINY TROOPS

Un bellissimo gioco di abilità che vede protagonisti delle strane creature che combattono per la sopravvivenza sul loro pianeta. Miriadi di armi e di trucchi a disposizione per respingere le orde nemiche che tentano l'invasione. Uno dei più veloci giochi a piattaforme mai visti su PC.

Disponibile per PC CDROM L. 129.000



## WARHAMMER 40000: DARK CRUSADERS

Avventura grafica della Mindscape che ti vedrà impersonare un comandante di una flotta spaziale impegnata nella lotta contro le forze spaziali del male. La grafica è sotuosamente realizzata in rendering 3D in tempo

reale e conferisce al gioco un aspetto veramente accattivante. Disponibile per

PC CDROM L. 129.000



## ADVANCED DUNGEON & DRAGONS COLLECTOR'S EDITION

L'ideale per gli appassionati della serie AD&D, questa raccolta di ben 9 titoli: POOL OF RADIANCE, CURSE OF THE AZURE BONDS, SECRET OF THE SILVER BLADES, CHAMPIONS OF KRYNN, THE DARK QUEEN OF KRYNN, DEATH KNIGHTS OF KRYNN, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, POOL OF DARKNESS. Il tutto dedicato ai collezionisti. R.H. 386 + 2MB. Disponibile:

PC CDROM L. 99.000



## ALIEN LEGACY

Incredibile avventura spaziale con fasi di simulazione. Alla guida di una potente astronave dovrai esplorare nuovi sistemi solari costruendo colonie orbitali alla ricerca delle condizioni ambientali necessarie. R.H. 386 DX + 4MB RAM. Disponibile per

PC Floppy disks L. 79.000

PC CDROM L. 79.000



## APACHE LONGBOW

Una incredibile simulazione di elicottero da combattimento che grazie alla sua grafica 3D ad alta risoluzione porta realmente ai limiti della realtà virtuale. R.H. 486 + 8MB

Disponibile per PC CDROM L. 89.000



## ARMORED FIST

Ti trovi nel cuore di un'avanzata macchina da combattimento. Grafica senza precedenti, creata dagli stessi autori di Comanche Max-Overkill. 4 diversi tipi di carri armati russi e americani R.H.: 386DX + 4MB RAM. Disponibile per

PC CDROM L. 85.000



## ATARI 2600 ACTION PACK

Raccolta dei 15 titoli migliori titoli per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows. Una Compilation per i veri amanti del videogioco. RIVER RAID-KABOOM-PITFALL-SEA-QUEST-BOXING-CHOPPER COMMAND-COSMIC COMMUTER-CRACK-

POTS-FISHING DERBY-FREEWAY-FROSTBITE-GRAND PRIX-H.E.R.O.-SKY JINKS-SPIDER FIGHTER.R.H. 486SX

33 4MB Ram SVGA Disponibile per

PC CDROM L. 52.000

PC Floppy disks L. 52.000



## ATARI 2600 ACTION PACK 2

Raccolta di altri 15 titoli migliori per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows: ATLANTIS, BARN-STORMING, DOLPHIN, DRAGSTER, ENDURO, ICE HOCKEY, KEYSTONE KAPERS, LASER BLAST, MEGAMANIA, ONK! PLAQUE ATTACK, RIVER RAID 2

SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram

SVGA Disponibile per

PC CDROM L. 68.000



## CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE

Dalla KOEI, casa specializzata nella creazione di giochi strategici, un vero capolavoro ambientato in Irlanda all'epoca dei Celti. Fino ad 8 personaggi contemporaneamente fino a 4 giocatori. R.H. 386 + 2MB.

Disponibile per PC CDROM L. 95.000



## CINEMANIA 1995

Eccezionale enciclopedia del cinema. Contiene 4000 biografie, 1000 immagini tratte da film, 168 clips tratte dai dialoghi dei film, 139 colonne sonore e 20 videoclip di film. Il tutto riepilogato 80 anni di cinema. R.H.: 386DX + 4MB, SUPERVGA E

WIN 3.1. Disponibile per PC CDROM L. 99.000



## CIVIL WAR

La più bella simulazione strategica ispirata alle Guerre di Secessione americane tra Nord e Sud. Costruisci il tuo esercito, accedi a qualsiasi informazione grazie al potente database e ... vinci la battaglia! R.H. 386/DX + 4MB RAM. Si gioca anche

in LINK! Disponibile per PC CDROM L. 85.000

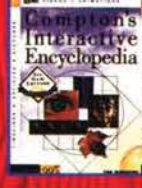


## COMBAT AIR PATROL

Una simulazione di volo senza precedenti. Ambientato nella guerra del Golfo, piloterai un F14 o un FA18. Oltre 11000 Km da esplorare ed oltre 1000 diversi obiettivi. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 486DX + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 89.000

PC Floppy disks L. 72.000



## COMPTON'S INTERACTIVE ENCICLOPEDIA

Enciclopedia multimediale. Oltre 35.000 articoli, contenuto completo pari a 26 volumi, 8000 immagini, 100 video in full-motion e 15 ore di sonoro. Il massimo del suo genere. Disponibile per:

PC CD ROM L. 69.000



## CYCLEMANIA

Una emozionante gara motociclistica caratterizzata da oltre 400 MB di filmati reali e 6 diversi tipi di Moto. Miriadi di ostacoli e diversi livelli di difficoltà lo rendono un gioco più che appassionante. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 59.000



## DARKSIDE OF XEEN

Della serie Might & Magic, si tratta di un' avventura stile fantasy con visuale in prospettiva e sequenze grafiche cinematografiche. Centinaia di mostri ed oggetti. R.G. 386 + 2MB. Disponibile per:

PC Floppy L. 49.000



## DEFINITIVE WARGAME COLLECTION

Una fantastica collection dedicata agli amanti del genere wargame: DECISIVE BATTLES of the AMERICAN CIVIL WAR vo. 1, 2 e 3; GOLD OF THE AMERICAS; BATTLEFRONT; REACH FOR THE STARS; WARLORDS; CONQUEST OF JAPAN; D-DAY: The

Beginning of the End; GLOBAL DOMINATION; WHEN

TWO WORLDS WAR; BATTLES OF NAPOLEON; SWORD

OF ARAGON; WARGAME CONSTRUCTION SET 2;

TANKS. Inoltre contiene 26 scenari aggiuntivi per

Battles of Napoleon, 40 per Wargame Construction set

2, 27 per Decisive Battles of American Civil War e 37

per Battlefront!! Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



## DRUG WARS

Avventura con tecnologia laser. Nei panni di un poliziotto della squadra anti-droga, devi sgominare i narcotrafficanti in Sud America. R.H. 386SX + 2MB RAM. Disponibile per:

PC CDROM L. 69.000



## DUNGEON MASTER 2

Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep". Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA.

Disponibile per:

PC CDROM L. 89.000

PC Floppy disks L. 79.000



## EARTHSIEGE

Simulazione di combattimento tra robots. Devi difendere la terra dall'invasione di violenti robots attraverso 45 missioni utilizzando molteplici tipi di armi. Grafica iper-dettagliata. R. H. : 3 8 6 D X + 4 M B .

Disponibile per:

PC CD ROM L. 79.000

PC Floppy disks L. 79.000



## EARTHSIEGE EXPANSION DISK

Nuove missioni, nuovi personaggi e nuovi armamenti in questa entusiasmante espansione per Earthsiege.

Disponibile per

PC CDROM L. 45.000

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.



**ELDER SCROLLS: THE ARENA**  
Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB. Disponibile per: PC CD ROM L. 109.000



**EMPIRE DE LUXE**  
Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficoltà e la possibilità di gioco via modem o link fino a 6 persone. Disponibile per: PC CDROM L. 65.000



**ENCHARTA 1995**  
**ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE.** 26000 ARTICOLI, 8000 IMMAGINI, 800 MAPPE, 100 ANIMAZIONI 8 ORE DI SONORO. R.H.: 386SX + 4MB RAM. WINDOWS 3.1  
Disponibile per: PC CD ROM L. 95.000



**EXTRACTORS**  
Stupenda platfor ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risore minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB. DISPONIBILE PER PC CDROM L. 63.000



**FALCON 3.0**  
Il più bel simulatore di aerei da guerra mai realizzato. Piloterai fino ad 8 jets nelle più famose battaglie in Medio Oriente. Possibilità di gioco via modem o via Link-cable. R.H. 386 + 4MB RAM. Disponibile per: PC Floppy disks L. 39.000



**FIFA INTERNATIONAL SOCCER**  
Ogni commento è superfluo. Si tratta del miglior gioco di calcio attualmente presente su Amiga e Pc. R.H.: 486DX + 4MB RAM. (vers. PC disks), 486DX + 8MB (vers. CDROM). Disponibile per PC CDROM L. 49.000



**GONE FISHIN'**  
Eccezionale simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 89.000



**GREAT NAVAL BATTLES 3**  
Altro capolavoro di simulazione navale della SSI. A tua disposizione tutte le maggiori navi americane e giapponesi e come teatro di battaglia, l'Oceano Pacifico. Inclusi in questa versione lo Scenary Generator ed il Battle Generator per rendere il



gioco sempre più appassionante ed interminabile. R.H. 386 + 4MB (486 raccomandato). Disponibile per PC CDROM L. 59.000



**KYRANDIA 3**  
Terzo episodio legato alla leggenda di Kyrandia. Questa volta per districarti nell'avventura dovrai scoprire i segreti di un'isola delle meraviglie affrontando dei pirati ed il malvagio Malcom. R.H.: 386DX + 4MB RAM. FORMATI DISPONIBILI: PC ED ROM L. 85.000



**MICROSOFT ART GALLERY**  
Splendida Enciclopedia ispirata alla famosissima "National Art Gallery of London" Visita guidata attraverso 2000 dipinti realizzati da alcuni fra i pittori più noti: Rembrandt, Picasso, Michelangelo, ecc.... R.H. 386SX 4MB Ram Windows 3.1  
Disponibile per PC CDROM L. 69.000



**MICROSOFT DINOSAURS**  
Della serie Microsoft Home, un'enciclopedia completa sui dinosauri, con oltre 1000 immagini ed un tour guidato all'epoca di oltre 150 milioni di anni fa'. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



**MICROSOFT BOOKSHELF 94**  
Una delle più complete enciclopedie ricche di informazioni, immagini, filmati ed animazioni sui più svariati argomenti. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



**MICROSOFT DANGEROUS CREATURES**  
Sempre della serie Microsoft Home questo programma contiene tutte le informazioni sugli animali selvatici di tutto il mondo. Oltre 100 filmati e centinaia di stupende immagini digitalizzate lo rendono un prodotto educativo di sicuro interesse. Disponibile per PC EDROM L. 69.000



**MICROSOFT FINE ARTIST**  
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette addirittura di creare storie a fumetto, adesivi, posters grazie anche alle centinaia di disegni, clips ed immagini contenute sul CD. Disponibile per PC Floppy Disks L. 69.000



**MICROSOFT MAGIC SCHOOL HUMAN BODY**  
Sempre della serie Microsoft Home questo programma dedicato ai più giovani, serve per imparare correttamente il corpo umano attraverso un viaggio animato ed entusiasmante ricco di giochi ed enigmi. Disponibile per PC CDROM L. 69.000



**MICROSOFT WORKS 3.0 per Windows**  
Uno dei programmi gestionali più completi sia per il lavoro che per la casa. Word Processor per creare lettere personalizzate, Spreadsheet per calcoli, budget di spesa ed altro ancora, Database per archiviare dati e nominativi, programma di Comunicazione per modem, programma di Grafica ed altre utility. Disponibile per PC Floppy disks L. 79.000



**MICROSOFT CREATIVE WRITER**  
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette di creare migliaia di lettere personalizzate, posters, cartoline, ed altro ancora. Contiene centinaia di Clip Arts con immagini del tutto esclusive, caratteri con effetti personalizzabili e tanto



altro ancora. Disponibile per PC Floppy L. 69.000  
**WINDOWS 1995 Aggiornamento.** L'ideale per chi possiede già una qualsiasi versione di Windows. Le potenzialità di questo prodotto sono veramente infinite! TUTTO IN ITALIANO  
Disponibile per PC CDROM L. 239.000  
PC Floppy Disk L. 239.000



**WINDOWS 1995 FULL**  
Dedicato a chi ancora non possiede una versione di Windows. TUTTO IN ITALIANO  
Disponibile per PC Floppy Disk L. 459.000



**MORTAL COMBAT 3**  
La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto. Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora. Disponibile per PC CD-ROM L. 89.000



**NAVIGATOR 5**  
E' un generatore di piani di volo iperrealistici, ed è stato studiato in particolare per FLIHT SIMULATOR 5. Nella sua memoria sono registrate le caratteristiche di tutti gli aeroporti e di tutti i supporti di radionavigazione fi FS5: coordinate, piste, ILS, frequenze ecc.



Dovete solo scegliere il tipo di aereo, un punto di partenza ed una destinazione. Navigator 5 visualizza immediatamente un piano di volo ultra-preciso: radio-segnalamento, orari, velocità, rotte, consumo ed una rappresentazione grafica dell'itinerario. Disponibile per PC Floppy disks L. 69.000  
PC CD ROM L. 69.000



**NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2**  
Stupendo basket 5 contro 5 che utilizza una sofisticata tecnologia grafica 3D. Statistiche ufficiali NCAA con possibilità di modifica e di editing per personalizzazioni. Zoom sull'azione per un realismo ancor più efficace. R.H. 386 + 2MB. Disponibile per PC CDROM L. 75.000



**PERFECT GENERAL 2**  
Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 95.000



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40132 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiusa Lunedì mattina

VENDETE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504  
FAX. 051-344.906



## FIFA INTERN. SOCCER 1996

Sembra impossibile ma è una versione ancora più bella del Fifa 95! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonori dei più noti telecronisti! Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



## NBA LIVE 1996

Straordinario seguito della precedente edizione, migliorato dalla tecnologia Virtual Stadium, per pilotare la visuale da qualsiasi punto. Oltre 40 nuove opzioni e grafica super-migliorata. Un sicuro successo!! Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



## PHANTASMAGORIA

Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonata, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si impossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!

Disponibile per PC CDROM L. 109.000



## RAVENLOFT 2: Stone Prophet

Altro episodio del gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons. Grafica ad alta risoluzione ed effetti sonori digitalizzati, ti incolleranno davanti al computer per ore ed ore! Disponibile per

PC CDROM L. 69.000



## REDSHIFT

Viaggio interattivo nelle galassie. Trasmette la sensazione reale di un viaggio a bordo di una navicella con la visualizzazione di centinaia di pianeti ed oltre 300.000 stelle., simulando gli eventi astronomici di oltre 15.000 anni. Visione dallo spazio di

tutti i pianeti con possibilità di locazione di punti specifici ed azione di zoom R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 129.000



## RENEGADE

Simulatore spaziale della SSI. Mentre ti stai pattugliando la galassia a bordo del tuo incrociatore spaziale ti ritrovi assalito dai TOG Fighter, malvagi invasori. Possibilità di scelta fra 4 modelli diversi di incrociatori spaziali. Spettacolarli gli effetti cinematografici

3D in SVGA. R.H. 486DX33 4MB

Disponibile per PC CDROM L. 59.000



## SCREAMER

Da GRAFFITI, gli eccezionali creatori di IRON ASSAULT, ecco un altro capolavoro di simulazione automobilistica. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



## FORMULA 1 GRAN PRIX 2

Non esistono parole per descrivere questo vero e proprio capolavoro della simulazione automobilistica, curata nei minimi particolari sia grafici che audio. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



## FORMULA 1 GRAN PRIX 2 MANAGER

Il primo manageriale interamente dedicato al fantastico mondo della Formula 1. Ora puoi immedesimarti nei più famosi finanziari del mondo dorato dell'automobilismo professionale e solo con una scaltra abilità riuscirai a raggiungere gli obiettivi. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000

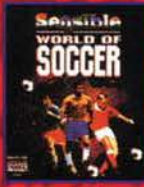


## SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE

Simulatore di volo ambientato durante la seconda guerra mondiale con la possibilità di pilotare diversi tipi di aerei. Vivi queste ore disperate, cercando di ottenere la supremazia nei cieli d'Europa. IN ITALIANO

R.H. 286 2MB Ram Disponibile per

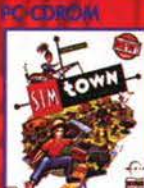
PC CDROM L. 49.000



## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento. Disponibile per

AMIGA L. 55.000



## SIM TOWN

Sempre dalla MAXIS questa splendida simulazione di costruzione di paese fantasioso. Strade, castelli, case degli orrori, cabine telefoniche, negozi di giochi e tanto altro ancora. La cittadina dei tuoi sogni! R.H.386 + 8MB RAM. Disponibile per

PC CDROM L. 95.000



## SPACE ACE CD

Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati R.H. 386 DX + 4MB Disponibile per

PC CDROM L. 69.000



## STAR CONTROL COLLECTION

La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto

ancora! R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 69.000



## TACTICAL MANAGER 2

La più bella simulazione di calcio mai esistita: più di 3700 giocatori ed oltre 41000 parametri settabili. Possibilità di gioco fino a 46 GIOCA-TORII! Disponibile per

AMIGA IBM L. 45.000



## TAKE TEN PACK vol. 2

Stupenda compilation contenente ben 10 giochi: WOLFENSTEIN 3D, WIZARDRY, DOOM, CRIME CITY, CHAOS CONTINUUM, AIR FORCE COMMANDER, My First World Atlas, Personal Accounting, Print Master Gold, 125 Fonts for Windows.

Disponibile per



## TOP GUN

Un simulatore di volo che non ha certo bisogno di commenti.. Ispirato al famosissimo film, offre una grafica completamente digitalizzata ed una interattività coi personaggi praticamente unica nel suo gener. Disponibile per

PC CDROM L. 109.000



## VIRTUAL VALERIE 2

Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troverai coinvolto in trame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono

un gioco di proprozioni veramente incredibili. R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA. Disponibile per

PC CDROM L. 83.000



## VIRTUAL KARTS

Dalla Microprose, specialista delle simulazioni di guida, un vero e proprio gioco virtuale di gare su gokarts. Grazie alla visuale virtuale a 360 gradi, avete la possibilità di vedere l'azione da qualsiasi punto!Decine di opzioni di settaggio

del veicolo, opzione per gioco in rete. Disponibile per

PC CDROM L. 119.000



## WEREWOLF vs COMANCHE

Contiene 2 giochi su 2 CD. Ora puoi pilotare sia il famoso elicottero Russo WEREWOLF oppure l'Americano RAH-66 COMANCHE. Grazie alle nuove opzioni puoi giocare da solo, in Link e via modem oppure 1 contro 1 e in

TEAM. Oltre 100 missioni, nuovi targets, 500 volte più veloce di un tradizione gioco in 3D. Disponibile per

PC CDROM L. 99.000



## ZEPHIR

Una battaglia interplanetaria a bordo della navetta spaziale più accessoriata di tutte le galassie. Grafica in rendering 3D trasforma le sequenze del gioco in veri e propri filmati, Decine di mondi alieni da scoprire e sconfiggere, azione arcade in 3D, possibilità

di gioco per più avversari e centinaia di accessori selezionabili. Per

PC CDROM L. 59.000



## WORLD OF XEEN

Sempre della serie MIGHT & MAGIC questa stupenda avventura su 2 CD caratterizzata da grafica con sequenze addirittura cinematografiche. Oltre 200 personaggi e centinaia di mostri ed oggetti, tutti indispensabili per risolvere i misteri di XEEN. R.H.386 +



# COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiusa Lunedì mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

LE  
OFFERTE  
INCREDIBILI



## WARPLANES

La più completa enciclopedia interattiva intramontabile dedicata agli aerei da guerra. Oltre 500 aerei ed oltre 1000 fotografie e filmati in full motion delle più famose battaglie, armamenti e descrizioni dettagliatissime in ogni particolare. Include inoltre 3 famosi

simulatori di volo!! R.H. 386 + 4MB. Disponibile per  
PC CDROM L. 99.000



## WARGAME 2: TANKS

Dalla SSI un altro capolavoro tattico-strategico in cui si possono utilizzare addirittura i vari mezzi da guerra costruiti tra il 1918 ed il 1991. Possibilità di selezione delle autentiche mappe di guerra o di generarle a piacere. R.H. 386 + 2MB. Disponibile

per PC floppy disks L. 99.000



## VIRTUAL STRIP POKER

Nuovo strip poker COMPLETAMENTE IN ITALIANO con oltre 30 minuti di filmati completamente digitalizzati. Il gioco contiene inoltre svariate situazioni di gioco che ricreano un'atmosfera più che piccante. V.M. 18. Disponibile per

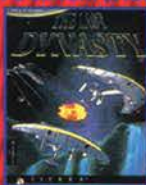
PC CDROM L. 49.000



## THE DIG

Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Spielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchita da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalerà ore di gioco indimenticabili. Disponibile per

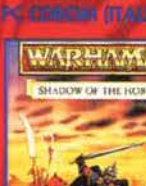
PC CDROM (ITALIANO) L. 129.000  
PC CDROM (INGLESE) L. 99.000



## THE LAST DYNASTY (L'ULTIMA DINASTIA)

Finalmente disponibile la versione completamente IN ITALIANO di uno dei migliori capolavori della SIERRA-COKTEL VISION. Una sensazionale simulazione di combattimento ed una grande avventura in un unico gioco.

Grafica digitalizzata, effetti cinematografici ed alta risoluzione hanno richiesto addirittura l'impiego di 2 CD!! R.H. 486 + 8MB. Disponibile per  
PC CDROM (ITALIANO) L. 109.000



## WARHAMMER SHADOW OF THE HORNET RAD

Stupenda avventura strategica stile fantasy caratterizzata dalla eccezionale grafica 3D a 360 gradi che ti permette di controllare qualsiasi cosa in qualsiasi momento.

**MANUALE E TESTI SU SCHERMO COMPLETAMENTE IN ITALIANO** Disponibile per

PC CDROM L. 89.000



## THE SCROLL

Ambientato nelle antiche catacombe egiziane di Alessandria dovrai lottare contro i terribili Dei delle Tenebre. Avventura grafica con visuale in prospettiva caratterizzata da grafica ed animazioni spettacolari, interfaccia utente semplice con icone animate, trame parallele, diversi personaggi e finali originali. R.H. 486 + 2MB. Disponibile per

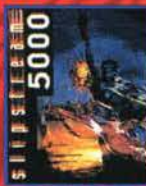
PC CDROM L. 79.000



## SUPER STRIKE COMMANDER

Stupendo simulatore di volo ambientato nel 2011 al comando di un F16 o di un F22 sarai impegnato in oltre 60 missioni durante un'immaginaria terza guerra mondiale. R.H. 486+8M. MANUALE IN ITALIANO. Disponibile per

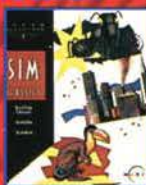
PC CDROM L. 49.000



## SLIPSTREAM 5000

Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi percorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione! Disponibile per

PC floppy L. 69.000  
PC CDROM L. 69.000



## SIM CLASSIC

Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.

Disponibile per  
AMIGA TMB L. 69.000  
PC floppy disks L. 69.000



## SEA WOLF SSN-21

Eccezionale simulazione di guida sottomarina. E' il seguito di 688 attack sub. Grazie a grafica ed effetti sonori tecnologicamente avanzati vi trasmette la tensione e l'atmosfera dei conflitti sottomarini.

MANUALE IN ITALIANO. Disponibile  
per PC CDROM L. 49.000



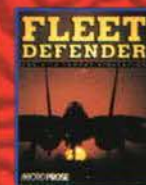
## LEGIONS

Dalla Mindscape un altro fantastico gioco di simulazione strategica questa volta ambientato dal 1200 a.C. al 800 d.C.. Ben 10 scenari storici tutti con grafica ad alta risoluzione. Possibilità di stampa delle mappe delle campagne per pianificare meglio la vostra strategia, simulazione delle condizioni politiche, economiche e religiose. Dalla Mindscape un altro fantastico gioco di simulazione strategica questa volta ambientato dal 1200 a.C. al 800 d.C.. Ben 10 scenari storici tutti con grafica ad alta risoluzione. Possibilità di stampa delle mappe delle campagne per pianificare meglio la vostra strategia, simulazione delle condizioni politiche, economiche e religiose.

**MANUALE E TESTI SU SCHERMO COMPLETAMENTE IN ITALIANO** Disponibile per  
PC CDROM L. 89.000



FIFA+PGA GOLF 486 + F1 GRAN PRIX  
L. 79.000 (per CD ROM)



1942 PAW + F14 + WINGS OF GLORY  
L. 79.000 (per CD ROM)



TRANSPORT TYCHOON + THEME PARK  
L. 79.000 (per CD ROM)



## SENSIBLE WORLD OF SOCCER

La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento.

**MANUALE E TESTI SU SCHERMO COMPLETAMENTE IN ITALIANO**

Disponibile per  
PC CDROM L. TELEFONARE  
PC FLOPPY DISKS L. TELEFONARE





**DOMARK**

# SEUDETTO

Championship  
**MANAGER 2**

**MILAN - JUVE ....?**



Prendi in mano il destino della tua squadra del cuore e conducila fino alla vittoria nella più completa simulazione calcistico/manageriale di tutti i tempi. Il mercato Italiano aggiornato al Novembre '95.

Partite commentate in italiano.

CD.Rom L. 99.900

**ATTENZIONE!!**  
QUESTO PRODOTTO PARTECIPA  
ALLA PROMONATALIZIA  
**ESPLOSIVA**  
**TOP TEN**  
COMPRI I VINCI I  
CERCA LA  
DAL TUO RIVENDITORE

